


N° 19 • 15 MARS 1989

L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

# JEUX... CRACK

**68** POKES TRUCS ASTUCES

VIES INFINIES

# INOUÏ

LE VERITABLE

# JEU DE CAFÉ

DRAGONNINJA EN PORTATIF

# A GAGNER

# ZOOM

## COSMIC PIRATE

GOLD RUSH - FUSION - BATMAN
TIGER ROAD - SUPER HANG ON
THE LEGEND OF BLACK SILVER
PAC-LAND - LED STORM - ROBOCOP
ROAD BLASTER - FATAL ERROR
VIGILANTE - SPACE BALL




AMSTRAD CPC
AMIGA
ATARI ST
COMMODORE
SPECTRUM
MSX... etc...




# AMIGA CONNEXION

DE LUXE PAINT III

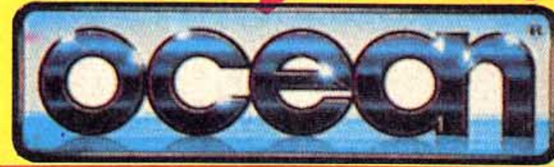
# GROS PLAN

SUR MASK ET MOTOR MASSACRE



ENFER!
AMSTRAD
DYNAMITE
8 JEUX EXPLOSIFS
DANS 1 PACK SPECIAL
GRYZOR
Négociez vos champs de force et entrez dans une guerilla fanatique en vous infiltrant dans leurs quartiers généraux.
DRILLER
Des paysages SOLIDES en trois dimensions tels que vous n'en avez jamais vus. Avec Freescape, c'est comme si vous y étiez.
COMBAT SCHOOL
Découvrez les meilleurs jeux d'arcade de Konami maintenant disponibles sur votre micro et déjà numéro 1 au hit-parade, Sept épreuves éreintantes vous y attendent ... Parmi celles-ci la course d'Assaut, le Champ de Tir, la Lutte en un Combat avec l'instructeur lui-même!
CRAZY CARS
Cette course se tient sur trois circuits des Etats-Unis: en Arizona, en Floridé, et à la N.A.S.A. Si vous terminez la course dans le temps donné vous recevrez une voiture plus rapide.
KARNOV
Karnov est un vaste jeu se de déroulant de quatre façons sur l'écran et alliant stratégie et action rapide sur neuf niveaux de jeu irrésisibles.
SALAMANDER
Un héro doit convaincre ses compatriotes de L'accompagner dans son voyage en enfer et au-delà.
PLATOON
Des graphiques eceptionnels, une conception de jo·ı originale et un son digital contribuent à recréer l'atmosphère de cet immense succès.
PREDATOR
Emmenez un commando d'élite dans la jungle sud-américaine libérer un groupe de diplomates pris au piège.
GAME SET & MATCH 2
LA PLUS GRANDE COMPILATION DE SPORTS JAMAIS VUE!
Marquez un but, prenez le drapeau à carreaux, mesurez-vous à Nick Faldo au golf, au billard, donnez l'acquit à Steve Davis mais au cricket, maniez la batte avec dextérité contre Ian Botham. Entrez dans l'arène des athlètes et battez-vous dans le 100 mètres, le saut en longueur, le javelot, le 110 mètres haies, le lancer du marteau et le saut en hauteur. Si toutes ces épreuves ne vous ont pas épuisé, rentrez des paniers au basket et si cela n'est pas suffisant, d'autres défis vous attendent! Demandez GSM2, les toutes dernières compilations d'epreuves sportives disponibles pour les ordinateurs.
CRAZY CARS
DRILLER
SCHWARZENEGGER
PREDATOR
ocean
KONAMI
TRACK & FIELD
IAN BOTHAM'S TEST MATCH
BASKET MASTER
GAME SET AND MATCH 2
NICK FALDO
Open
MATCH DAY II
SNOOKER
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

# MEGA CONCOURS




**Du 15 mars au 18 avril, OCÉAN vous offre un lot unique :**
**le véritable jeu d'Arcade DRAGONNINJA en portable.**
**Foncez, jouez, c'est Bô, c'est JOYSTICK Hebdo !**

### 1er PRIX :
**Le véritable jeu d'Arcade DRAGON-NINJA sous la forme d'une valise contenant la carte et les manettes du jeu de café ainsi que toutes les connexions permettant de brancher le jeu sur un moniteur péritel.**

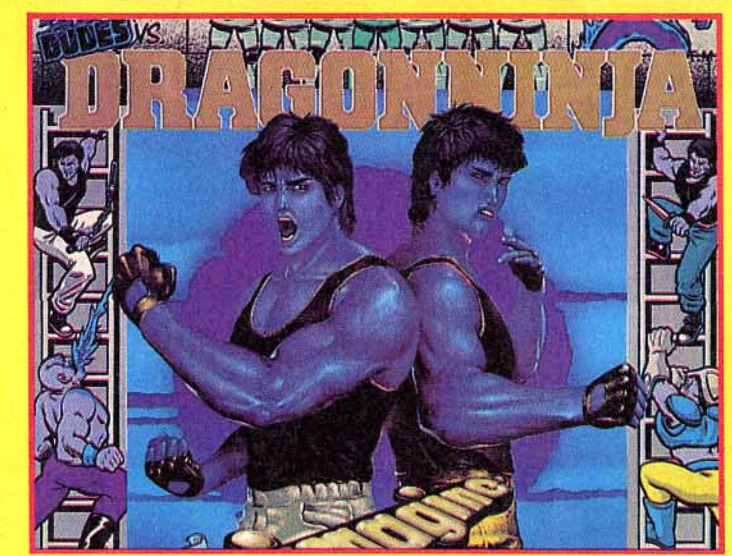
### 2ème et 3ème PRIX :
**Une casquette OPERATION WOLF et un T-shirt OCÉAN (RAMBO III, ROBOCOP, DALEY THOMSON ou OPERATION WOLF).**

### 4ème au 10ème PRIX :
**Un T-shirt OCÉAN.**

### 11ème au 30ème PRIX :
**Un jeu OCÉAN ou IMAGINE.**

**Cette page concours repassera chaque semaine jusqu'au N° 23. Vous pouvez participer autant de fois que vous le souhaitez en renvoyant à chaque fois le coupon réponse**




## QUESTIONS

***1. Quels sont les trois premiers niveaux de DRAGONNINJA ?***

***2. Quel est l'otage que vous devez libérer ?***

***3. Qu'est-ce qu'il vous offre pour vous remercier de l'avoir sauvé ?***

***4. Dans quelle catégorie DRAGONNINJA a gagné un JOYSTICK d'OR ?***

***5. Parmi cette liste quels sont les films qui ont été ou vont être adaptés par OCEAN-IMAGINE ?***

- RAMBO III
- ROBOCOP
- DOUBLE DETENTE
- INDIANA JONES
- LES INCORRUPTIBLES
- MOONWALKER

**La seule chose que vous ayez à faire est de répondre aux 5 questions sur le coupon de cette page et de nous le retourner avant le 19 avril 1989.**

## COUPON REPONSE

A renvoyer à JOYSTICK Hebdo Concours OCÉAN - 177, rue Saint Honoré 75001 PARIS

1 ______ 2 ______
3 ______ 4 ______
5 ______

Nom ______ Prenom ______
Adresse ______
Code postal ______ Ville ______
Age ______ Ordinateur ______

# SOMMAIRE

**N°19** du 15 mars 1989




*Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires*

**JOYSTICK Hebdo** est édité par **SIPRESS**, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59
Directeur de la publication : Marc ANDERSEN
Rédacteur en chef : Henri LEGOY
Manager : François LE GRIGUER
Direction artistique : Reza AFCHAR NADERI
Illustration : Pascal MORINEAU
Publicité : André UZAN
Abonnement au journal : Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD • Fabrication-PAO, CHALLENGE• Photogravure RPM • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépot légal:1er trimestre 1989.




**Salut à tous les allumés du Joystick...**

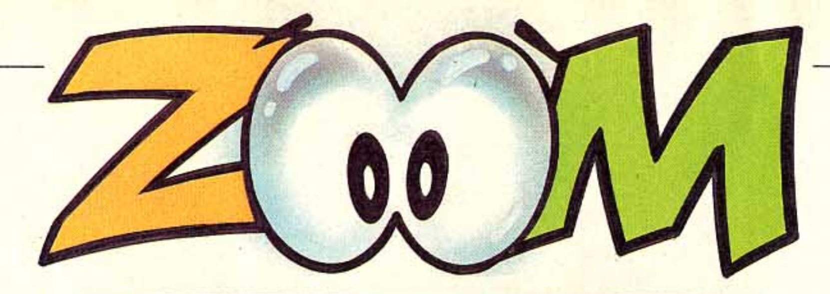
**A l'heure où nous mettons sous presse la grève de la NMPP se durcit et bloque la diffusion de Joystick Hebdo numéro 18. Une bonne raison de plus pour vous abonner avec beaucoup d'avantages et la certitude de recevoir dans votre boite, sans aucun retard, votre hebdo favori.**
**Un démarrage important : le super concours OCEAN avec, en premier prix, le vrai jeu de café DRAGONNINJA, c'est unique, c'est génial, et vous y participez aussi souvent que vous le souhaitez.**
**Enfin une grande première avec J'APPRENDS, la rubrique de l'initiation à la programmation, qui s'ouvre à tous les standards, mais attention, avec votre participation, alors rendez-vous page 16.**

**JOYSTICK Hebdo**
**JOYSTICK est bô**
**Vie Infinie à tous**
**JOY'S TEAM**

---

**SAVAGE** était le mot mystérieux à trouver dans le jeu du N° 16 et voici les 50 veinards qui vont recevoir le Maxi 45T de BIO CHALLENGE :

ALIGNAN Thierry,
ALLIN Jean-Marie,
ANTOINE Jean-Marc,
BACARDATZ Jean-François,
BIBARD Thierry,
BINGENWALD Martial,
BRAULT Patricia,
CEPPINI Thomas,
CHAMOULAUD Gwenael,
CHAUSSIS Jean-François,
CLAVEL Gilles,
CLINQUART Christian,
CRETAL Marie-France,
DALLE Olivier,
DECOLK Florent,
DESPOIS Laurent,
DJEMEL Sabri,
DUC Sylvain,
DUHEM Patrick,
DUMOULIN Frédéric,
EHLERT Sylvie,
FAVROT Vincent,
FERRIER Stéphane,
FLAMENT Stéphane,
GALLAIS David,
GOZLAN Eric,
GRASSIEN Hervé,
GUEGUEIN Laurent,
JARDIN Michel,
JOUCLA Stéphane,
KERRENEUR Jean-Yves,
KIJ Loïc,
KIRN Christophe,
LARTAUD Laurent,
LE STRAT Olivier,
LEONARD Bertrand,
LEPRINCE Christophe,
MARCHAL Laetitia,
MARQUE Raphaël,
MILANI Stéphane,
PIC Didier,
PINARD David,
PRIVE Alain,
RAVALLE Pascal,
SCHOENEWALD Jacky,
SIMON Gaetan,
SOUQUET Gérald,
TAIEB Michaël,
VALFREY Frédéric,
VITIELLE Christophe,




# COSMIC PIRATE

***A peine remis des émotions de BARBARIAN II que PALACE SOFTWARE, par le biais de son label OUTLAW, contre-attaque l'empire des jeux avec une guerre des étoiles!***

LE CHAUD-SHOW DE LA SEMAINE

Comme vous le savez tous, il paraît évident que toute colonisation spatiale terrienne crée une nouvelle génération de pirates troquant leurs galions des siècles passés pour les derniers modèles de vaisseaux intergalactiques à propulsion nucléaire! Guy Manly, c'est vous, travaillez pour le COUNCIL, la mafia du coin, suite à une condamnation de meurtre sur votre planète mère, SKRATCHIT-IV-U (celà s'écrit comme celà s'éternue!). Avec un casier judiciaire galactique comme le vôtre, il ne vous reste plus qu'à pirater. Avant tout, vous devez faire vos preuves au simulateur d'attaques de NEST-51, la station spatiale du COUNCIL. Vous sélectionnez le profil de mission qui va être simulé. Il y a trois types pour commencer puis trois autres pour les expérimentés qui ont ramassé beaucoup d'argent dans leurs précédents piratages. A l'écran, c'est pas mal, une grille apparaît, et votre vaisseau s'affiche en vectoriel, attaqué par trois ennemis. Plus vous tirez dans le vide, plus vous régressez en statistique. Meilleures sont vos statistiques, plus vous avez de chances de finir une mission. Une fois la simulation terminée, vous pouvez choisir une vraie mission. Fini l'amusement les p'tits gars, va falloir y aller! Les missions sont classées de A à Z par ordre de difficulté. Après cela, il ne reste plus qu'à décoller de la station, et c'est automatique, ainsi d'ailleurs, que la rentrée en hyper-espace.

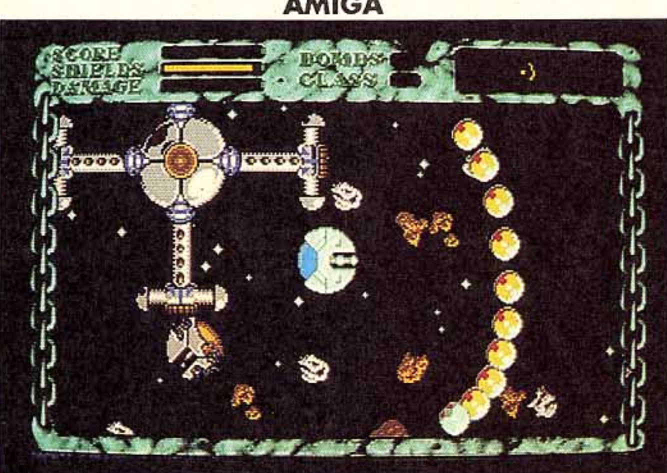
Et vous voilà à pied d'oeuvre. Vous retrouvez dans un secteur vierge de tous spacetrucks, les cargos que vous devez attaquer. Mais pour passer au secteur suivant, il faut faire plus de dix mille points en détruisant tous les aliens qui traînent dans le quartier, puis rejoindre la base du coin (guidé par un curseur). Ceci fait, une grille s'affiche montrant tous les secteurs, ainsi que votre position et celle du ou des spacetrucks. Une fois dans le secteur d'un spacetruck, vous devez le trouver, détruire ses défenses et vous y arrimer pour prendre possession de la cargaison. Et ainsi de suite, la difficulté, ainsi que votre salaire, augmentant aprés chaque mission réussie. Graphiquement c'est super, surtout sur AMIGA. La version ST déçoit un peu. Animation un peu saccadée dans la seconde partie (l'attaque des spacetruck) mais très jouable quand même! Un super jeu promis à un bel avenir!

**Ed. OUTLAW**

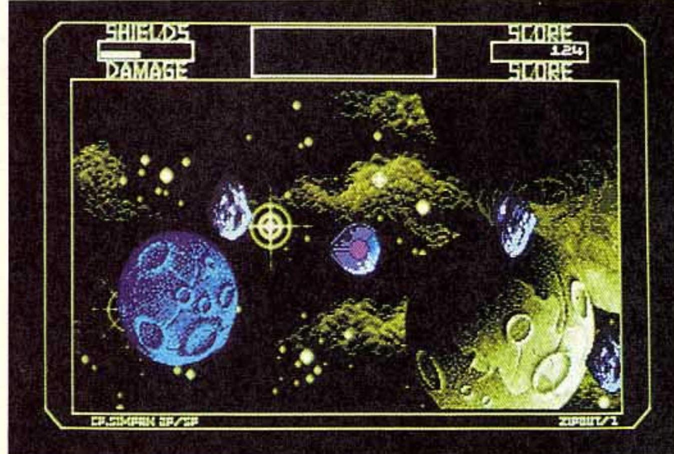
disponible : ST - AMIGA
**Testé sur ST**



**AMIGA**

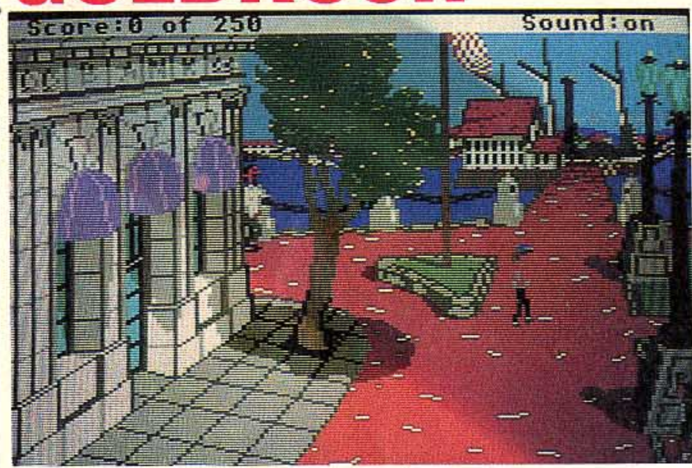



**ST**



# TIMBER

## GOLDRUSH

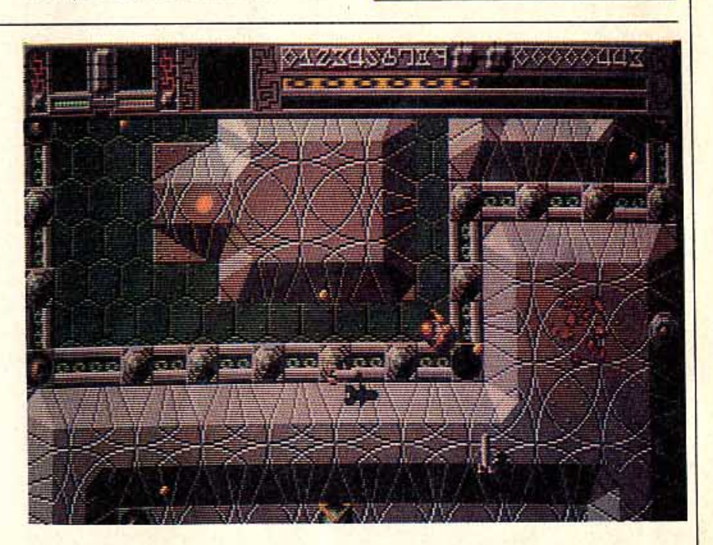



Tiens, encore un soft de SIERRA-ON-LINE. Ils sont vraiment actifs en ce moment. Malheureusement, comme toute production de masse, la qualité est sacrifiée au dépend du nombre! Le scénario est super comme d'habitude chez eux, mais le reste est lamentable pour un ST. Un fois le jeu chargé, je poussai un tel hurlement de douleur, que la rédaction en tremble encore! C'est comme si on avait mis un émulateur C-64, dans mon ST! Les pixels faisaient la taille de mon poing, les couleurs étaient agressives (et les 512 nuances du ST, alors?) et l'animation est lente, lente, lente! Le naze que je dirigeais, à mis pratiquement une minute pour traverser l'écran! De plus la gestion du sprite est lourde, il faut appuyer cinquante fois pour que l'écran change! Bref, votre ruée vers l'or, c'est le sujet du jeu, risque vite de se transformer en longue marche! L'or, une histoire d'amour? Pas chez SIERRA en tout cas...

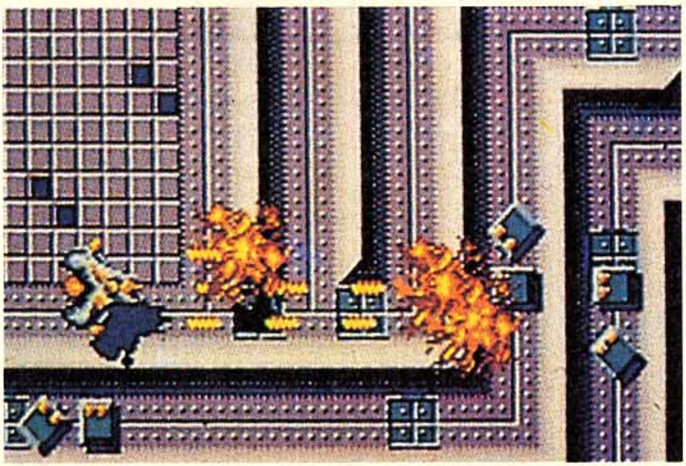
**Ed. SIERRA ON LINE**
disponible : ST, PC
**Testé sur ST**

## FUSION

Scrricthh! Zzzing! Boum! Sccrrricth! C'est un peu près le son qui s'échappe de mon moniteur quand je charge FUSION! Ah, ils appellent ça de la musique digitalisée? Not bad, not bad! La première fois que j'ai chargé le jeu, j'ai cru que quelquechose était tombé dans ma cuisine! Mais non, c'était bien ça! J'ai rien dit parce que le dessin de présentation était pas trop mal, mention peut mieux faire, quand même. Puis on m'a demandé si je voulais niveau fort ou niveau faible. Empli de modestie, j'ai pris le niveau fort, bien sûr (on fait comme si, hein?)! Et là, j'ai pas tout compris. Je me suis retrouvé dans un univers étrange, graphiquement impressionnant, où des dizaines de machins, trucs, bidules (mais non, pas astuces!), me tiraient dessus dans un enfer de fer et de feu! Pour me rassurer rapidement, j'ai parcouru le clavier à la recherche de la touche PAUSE ("P" comme souvent) et attraper avec empressement la notice. Ffffffh! Fit-je! Les mots était bien français, mais semblaient assemblés bizarrement, et n'apportaient rien de concret qui puisse éclairer ma lanterne! Par décodage, je réussis à saisir une histoire de morceaux de bombe à ramasser, de boutons, de galeries, de souris volantes et d'érupteurs ergonomiques! Je nageais dans un bouillon de pixels! C'en était trop en une seule fois. D'un geste rageur, j'ai attrapé mon joystick et parcouru le tableau pour essayer de comprendre ce qu'il se passait dans ce coin! Je ne fut certes pas plus avancé, mais cela me permit d'admirer des graphismes fantastiques, un scrolling parfait et d'étranges couleurs! Tout cela ressemblant beaucoup à un certain XEVIOUS. Bref le manuel est un vrai jeu d'aventure, quant au jeu, il est aussi beau qu'incompréhensible! Un conseil, jouez avant d'acheter, cela vous évitera de fâcheuses déceptions.



**Ed. ELECTRONIC ARTS**
disponible : ST
**Testé sur ST**





# TIGER ROAD

Devine ce que je suis en train de faire là! Raccrochez c'est une horreur!! (cf Gainsbourg&Birkin Software). Je tiens en main le dernier Capcom sur Amiga nommé: Tiger Road. Mon regard se porte directement sur un texte accrocheur: «Capcom: les géants de l'industrie des jeux vidéo (en anglais dans le texte). Capcom...Capcom cela me dit quelque chose mais quoi? Passons... Après une présentation déplorable, j'accède avec F1 au premier tableau précédé par un jingle graphique horrible agrémenté de sons rappelant étrangement un aspirateur. Le soft paraît atteindre une certaine perfection! En effet, les premiers tableaux sont barbouillés de couleurs un peu baveuses. Etrange. Les sprites sont dans l'ensemble relativement... mal dessinés. Armés d'une hache, vous devez scalper tout ce que vous rencontrez sur votre route, et dans votre fureur, vous vous en prenez aussi aux objets inanimés tels que des vases de la dynastie Ming (quel gachis). A aucun instant, l'ambiance du jeu n'arrive à vous submerger... Vous regardez la boite avec étonnement...Vous regardez si vous vous êtes pas trompé de disquette. Mais non! c'est bien TIGER ROAD sur Amiga! - Raccrochez c'est une horreur! Capcom...Capcom...Ah oui! mais bien sûr! LED STORM! c'est Capcom! haw haw haw! Traaashcan! Traaashcaaan! oû es-tu? tu sais, j'ai un cadeau pour toi! Et même que ça se mange! SHHROMMP! SHCONCH SCRONCH SCRONCH... "en veux encooore! Qu"est ce qu'il dit le trashcan? Burp!







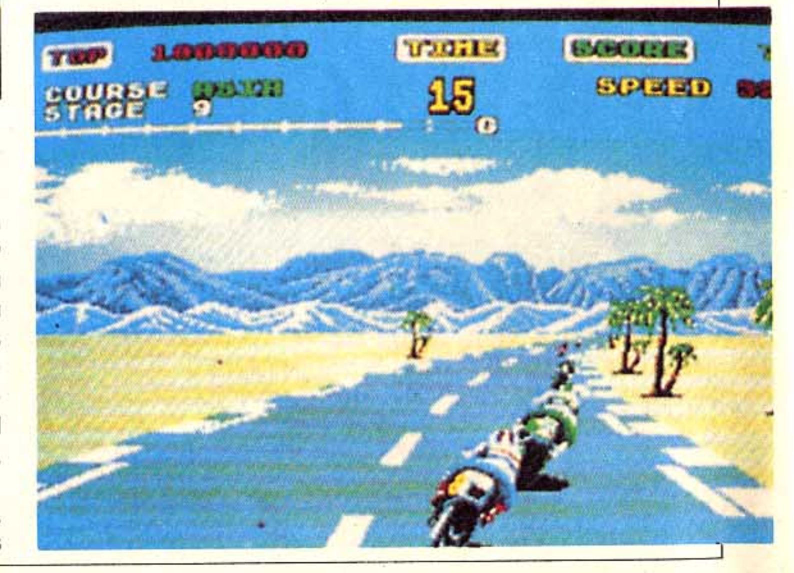
**Ed. CAPCOM**
disponible : AMSTRAD - ST - AMIGA
**Testé sur AMIGA**

# SUPER HANG-ON

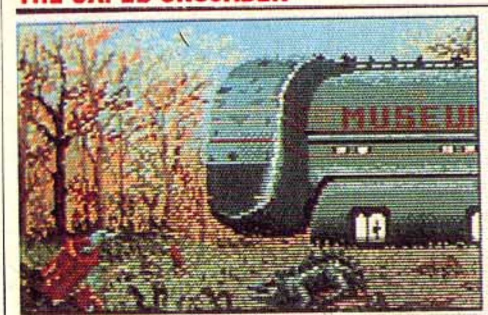



Enfin une simulation de moto sur Amiga! c'est rare! très rare! Prêts à enfourcher votre 500cc kawa? On y va! rrrooaaarrrrr, poussez-vous «c'est moi que v'la!» waoonng! et un! waaooong et deux! Arrh pousse toi..MAIS POUSSE TOI! rrriiiiiiii tchakablam! (y'en a un qui devrait arrêter la compétition! Le talent on l'a ou on l'a pas! Cycliste va!). «Super hang-on» est un super jeu de moto aux graphismes nuls! Etonnant non? - Alors il est pas super! SI JUSTEMENT! La qualité de l'animation est superbe. En effet, le scrolling est du plus grand effet (rien avoir avec Turbo Cup haw haw haw). Un coup de chapeau au programmeur, une claque au graphiste... Le programme vous propose de choisir la musique qui convient le mieux à votre humeur du moment. (Les grand nerveux choisirons Hard road, les romantiques:Winning road) . Une fois le Jingle enclenché, selectionnez votre parcours (Débutant, junior, senior, expert) et pensez à modifier la sensitivité de la souris ou du Joystick pour avoir un meilleur controle de l'engin. Et c'est tout! vous être prêt «à gratter» Freddy Spencer ??(rien que ça!!). - Euh..je m'excuse de vous déranger mais vous avez dit que les graphismes étaient nuls. C'est important tout de même! RROUI! les graphismes ne sont pas de grande qualité mais quand vous filez à 280km/h sur un deux roues vous croyez qu'on a le temps d'admirer le paysage ? hhuummmm? Petit béta! Super Hang-on, un logiciel à essayer avant d'acheter!.. A quoi reconnait on un motard heureux? Aux moustiques collés sur les dents!...

**Ed. ELECTRIC DREAMS**
disponible : ST - AMIGA
**Testé sur AMIGA**



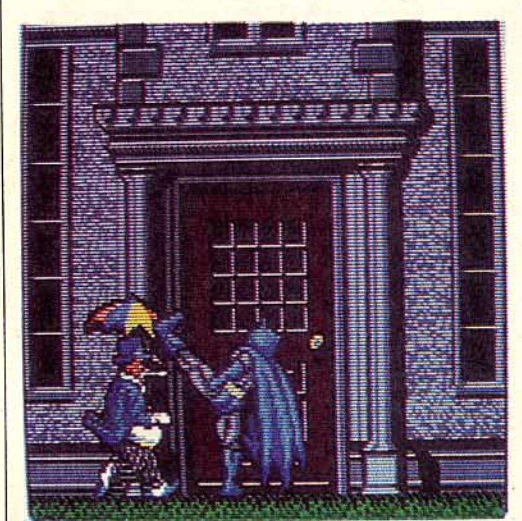
# BATMAN
## THE CAPED CRUSADER







It's a bird! It's a fly! It's a bug! NON! c'est Batman... Tiens! une production Océan pour Amiga: je crains le pire. Océan le roi des adaptations cinématographiques & Bd sur micro a souvent déçu à cause d'une réalisation médiocre de ses softs... AHAHAHAHA (en français dans le texte) Dès l'insertion de la disquette, une image de présentation géniale me paralyse. ARRRggg je reste la bouche ouverte, les yeux ecarquillés, la langue pendante... C'est Océan qui a fait ça ? Incroyable! c'est beau! Mais..Mais! Ils ont digitalisé la boite! ahahaharg! je m'étrangle! En effet, le thème de Batman vient doucement titiller mon tympan chatouilleux.... BAT-MAN, BAAAT-MAAANN, (rappelez vous les vieilles séries américaines, les déguisements en feutre bleu et la plume de Robin!). Je suis BAT-MAN, BAAAAAT-MAN! Bon assez joué! (hum!) Le soft me demande de sélectionner l'adversaire qui va avoir l'honneur de recevoir en pleine tête mon Bat-Boomerang. J'hésite: The Penguin ou The Joker? (Je me souviens que le Joker a toujours réussi à ruser l'homme masqué... Je choisis donc le penguin, histoire de me dérouiller). Me voici dans «The Batcave». On croirait de la BD digitalisée! C'est superbe! je marche un instant et ô miracle, je me retrouve dans l'image suivante. (Ce style de jeu utilisant la BD interactive comme concept, rappelle les productions d'Infogrames à deux exceptions près! Toutes les commandes s'effectuent au joystick et tous les écrans résident en mémoire!). Je suis toujours sous le choc... Ce programme est mignon à craquer ! Je vais bien trouver un défaut tout de même! Voyons,voyons, le sprite est très bien dessiné mais l'animation? hummm??? Incredible! toutes les positions sont du plus bel effet et c'est très smooth en plus!(on réussit même à faire danser le personnage au rythme de la musique! haw haw haw) . Continuons... En appuyant sur Fire et DOWN sur le joystick,apparait un requester complet avec stockage des objets trouvés ainsi que mon portrait digital qui se transforme petit à petit en tête de mort. En effet, votre énergie diminue progressivement. Seule possibilité: bastonner les hommes du Penguin. Ces derniers abandonnent dans leur fuite une sucrerie qui vous redonne de la vitalité. De plus un pourcentage de progression dans le jeu vous indique si vous êtes dans la bonne voie... Tiens! une disquette! qu'est-ce que je fais avec ce disk? - mets-le dans l'ordinateur! - vraiment? Et lequel mon bon monsieur! Trop tard! (tu parles trop!) You're an old bird Batman! maybe it's time to hang up your wings and admit defeat! JAMAIS! tu m'entends, Penguin? JAMAIS! Une grande simplicité associée à des graphismes superbes font de ce jeu un «must» incontournable! Un logiciel à posséder d'urgence! La solution et le plan complet dans Joystick Hebdo n° 17. Qu'est ce qu'on dit? Merci JOYSTICK Hebdo! Des pokes, des pokes, oui mais de Joystick Hebdo!

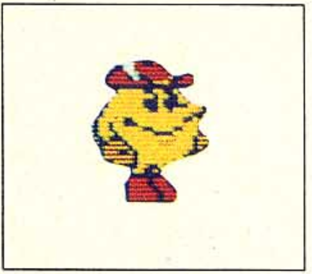


**Ed. Océan**



disponible : ST - AMIGA
**Testé sur AMIGA**

# PAC-LAND



Après quelques mois d'absence (dèrnière apparition lors de la sortie de PACMANIA) notre héros, notre vieux héros, fait un come back toujours pour lutter contre ces 4 fantômes, que vous connaissez sûrement tous...
Lorsque j'ai reçu ce jeu, je me suis dit: «on va pas se marrer, because Pac-Man, y's'fait vieux !!» Erreur monumentale, puisque le héros est le même, mais le jeu a complètement changé. En effet, cette fois-ci, le mec le plus connu de l'histoire de la micro prend la place de Wonder Boy (un p'tit jeune !). Le jeu est le même, ou presque...
Tout d'abord, les graphismes; ils sont, comment dire, peu fouillés , juste farfouillés, et je pèse mes mots (y'a qu'a mater les photos). Donc, ils sont simples, mais jolis tout de même. Je sais pas, mais je les trouve jolis, colorés, enfantins, mais simples. Enfin le monde étant plein d'imperfections (n'est-ce pas Spock ?) nous n'allons pas passer la nuit dessus. Le son, c'est la télé, il ne manque plus que les paroles qui sont, je vous le rappelle: rond comme un ballon, et plus jaune qu'un citron, voici Pac-Man !!! Ahhhh, oui, toute ma jeunesse, mon brave monsieur... Un détail au passage, vous m'excusez, je ne vous ai pas parlé du scénario, et pour cause, il n'y en avait pas, même pas le moindre petit bout de doc' (et pourtant nous avons eu ce jeu légalement !!!)... Voila, nous pouvons donc passer sans plus attendre au coté dèscriptif du jeu. C'est louche, because le premier tableau, vous le passez comme vous voulez, les doigt dans les poches et les mains dans le nez (ou le contraire je sais plus...) ainsi que le deuxième tableau, mais le troisième, j'ai pas tout saisi, car, jusqu'aux troncs d'arbres qui s'effondrent lorsque vous passez dessus, ça va a peu près, mais le trempolino qui doit vous permettre de sauter par dessus un lac (!!) Ah la la, j'ai pas trouvé comment le passer, puisque je me plante lamentablement au bout de 10cm de scrolling (scrolling qui soit dit en passant est très fluide). Bizzarreeeee, mais je récidiverai et si quelqu'un trouve comment le passer, qu'il envoie un p'tit mot au canard, merci d'avance. PAC, PAC, PAC, PAC-MAN (et non pas PACK DE KRO, comme me le souffle bêtement mon épicier).

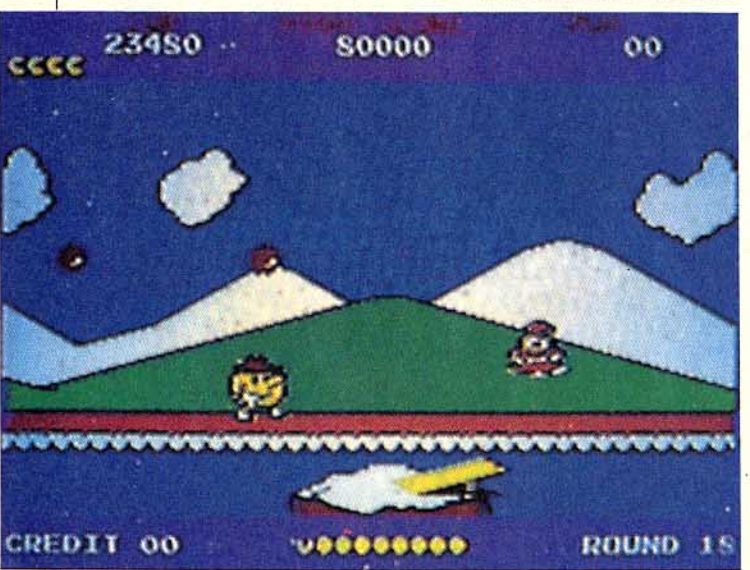


**Ed. GRANDSLAM**

**Testé sur CBM 64**

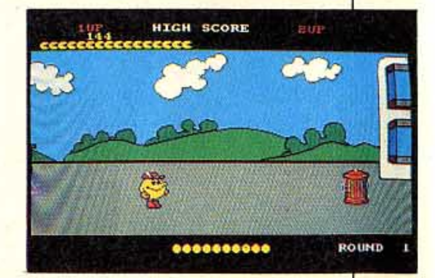
C'est GRANDSLAM qui nous a pondu ce soft, celui-là même qui avait édité tout récemment PACMANIA, le fameux PACMAN 3D. En deux mots, toi être PAC, toi te promener dans paysage, toi vouloir manger fruits beaucoup et toi pas te faire bouffer par fantômes. A première vue le scénario fait penser à ROAD RUNNER (vous savez Bip-Bip qui se fait tout le temps courser par un coyotte imbécile), mais à seconde vue la réalisation fait penser à GREAT GIANA SISTERS lui même une copie de MARIO BROS (voir Joystick 17). Pour être plus concret, je trouve les graphismes grossiers, la musique bien lourde (j'ai pas réussi à la soulever, pourtant Dieu sait que je suis fort (malheureusement y'a que lui qui le sait ! (quoi elles vous plaisent pas mes parenthèses ?? (na !)))) et en fin de compte le tu...euh...pardon...le jeu devient rapidement lassant. Bref à conseiller aux PACMAN-philes, à offrir au petit frère de 6 ans, bon allez 5 ans. Dommage que l'éditeur se soit plus intéressé à adapter le soft sur le maximum de machines (pas moins de 6 !!! A noter qu'il n'existe pas de versions Apple ni TRS-80...) plutôt que de peaufiner chaque version...Ah! J'oubliais : si vous l'achetez vous n'aurez rien perdu puisqu'il vous est offert en lot de consolation un PAC-Badge sympa et un super poster.



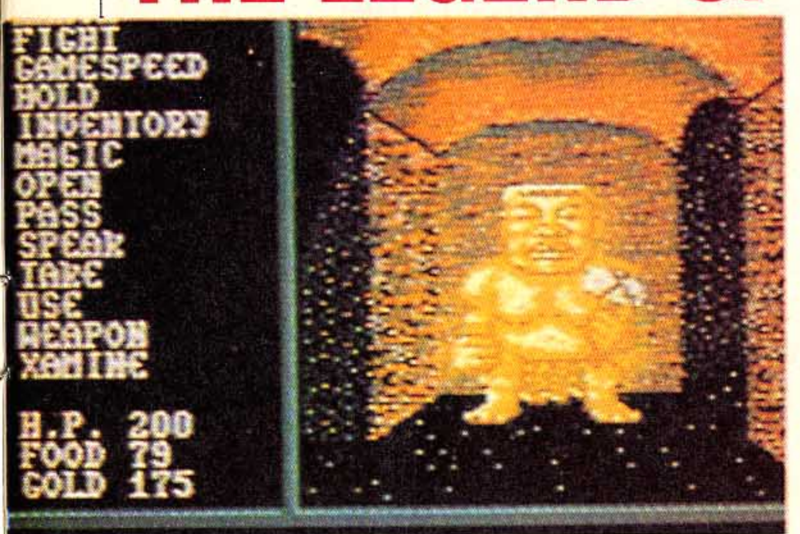



**Ed. GRANDSLAM**

disponible : CPC - C64
ST - AMIGA - MSX -
SPECTRUM
**Testé sur CPC**



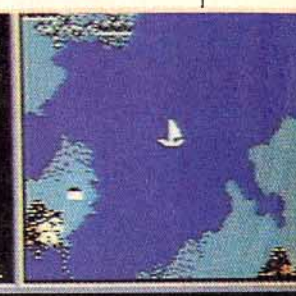
# THE LEGEND OF BLACKSILVER




L'aventure, c'est la devanture. C'est ainsi que je pourrais qualifier ce jeu qui a une très belle jaquette épique (et des pokes, oui mais des Joy's Hebdo !!!) mais un contenu très très léger. TLOBS (the legend of black silver et non pas BLOB) est censé être un jeu de rôle hyper génial pour CBM, mais manque de chance, il-y-a déja The Pool Of Radiance qui est dix mille fois mieux (et je sais ce que je dit...). Le scénario est d'une grande originalité, vous devez sauver le monde (sur un air connu) et pour cela vous savez ce qu'il y a à faire! Le jeu vous propose une vue en plan, un peu dans le genre Ultima (1,2,3 ou 4 au choix) qui n'apporte rien de nouveau. Lorsque vous rencontrez une créature de rêve, le combat se déroule par une série de coups de dés qui doivent représenter la situation. Si par hasard vous trouvez une ville vous pouvez la pénétrer, hum hum, je voulais dire vous pourrez y pénétrer (ce qui tout compte fait revient presque au même) afin d'aller dans un magasin ou alors vous reposer ou bien faire un tas de choses pas originales. Bref rien de bien intéréssant la dedans d'autant plus que vous ne pouvez même pas créer une équipe ce qui est la moindre des choses pour un jeu de rôle. Désolé (y'a pas d'koi) mais j'aime vraiment pas ce jeu. A éviter de Chine!

**Des pokes, des pokes, oui mais de JOYSTICK Hebdo !**



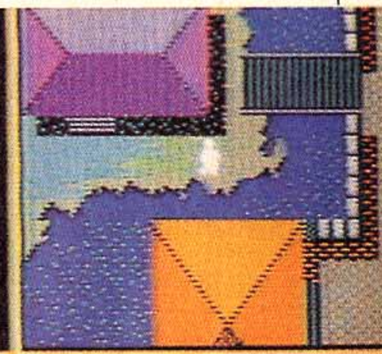



**Ed. EPYX**

disponible : PC - APPLE II - C64

**Testé sur C 64**

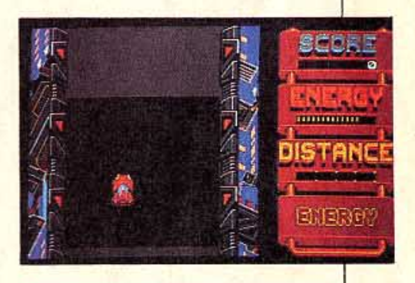


# LED STORM

Il y a quelques semaines nous vous avions présenté la version C64 de ce même jeu. Et bien un conseil, achetez un C64, car côté musique, c'est inexistant, aussi pas de Deep Purple et de son de guitare saturé. Mis à part le scrolling rapide mais mal réalisé car il saute au bas de l'écran, surgit un sacré problème : vous n'avez pas le droit de voir votre score pendant que vous jouez, l'énergie qui vous reste et le temps écoulé. Pour cela vous devez faire ESC qui va stopper le jeu et vous afficher lesdits messages. Pas mal l'ergonomie. Seul, le graphisme pourrait sauver cette adaptation cependant il y a un hic (non, non je n'ai pas bu !). Les sprites sont vraiment mal faits. Les camions se désarticulent en pavés, les voitures se surimpressionnent et le vaisseau-mère me fait penser à Goldorak ! Enfin pour couronner le tout, il faut un courage certain tellement c'est injouable. Si jamais l'envie vous disait de vous procurer ce soft, je vous signale (au fluor !) qu'il y a quelques années dans les salles d'arcades on pouvait jouer à SPY HUNTER. Je l'ai vu adapté sur CPC et de vous à moi, il est de très loin bien mieux réussi que LAID STORM auquel je ne ferai pas l'affront de faire un mauvais jeu de mots... (tant pis c'est fait !). Mais après tout, vous êtes seuls juges.




**Ed. CAPCOM**

disponible : CPC - C64 - ST

**Testé sur CPC**



# PSSST!!!

**La rubrique de l'indiscrétion**

## ROBOCOP



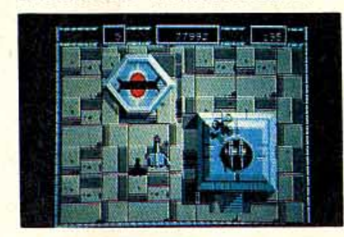

Après ROBOCOP le film, ROBOCOP le coin-op, voici ROBOCOP sur ST! Etrangement l'approche est différente, de l'arcade! C'est toujours un scrolling horizontal à la DRAGON NINJA, mais les graphismes ont été repensés pour le ST et ne tentent pas de copier pixel par pixel l'arcade, comme c'est le cas généralement. En tout cas c'est une réussite, très agréable à jouer, il est impossible de lâcher le joystick une fois la partie commencée! Une réussite assurément.

**OCEAN sur ST**

## FATAL ERROR

Autre création des STUDIOS DE MINUIT, FATAL ERROR est un jeu d'arcade pure qui se compose de deux phases distinctes. La première est du type DEEP SPACE. Vous êtes dans un vaisseau spatial et devez tirer sur tout ce qui bouge! Vous arrivez ainsi sur une planète. Une fois arrivé, l'appui d'une touche vous expédie dans un shoot'em up du plus pur style GOLDRUNNER, mais très lent et saccadé. Ce n'est qu'une préview en STOS, le passage en assembleur donnera certainement ses lettres de noblesse à ce soft très prometteur.

**LES STUDIOS DE MINUIT sur ST**



## VIGILANTE



Encore une adaptation d'arcade! Faut pas se demander combien de fric ont dépensé les éditeurs en licences cette année! Au moins de quoi nourrir un village éthiopien pendant dix ans? Tout ça pour éviter de ce casser le cul à trouver des scénarios et des idées originales... Bref, c'est sur AMIGA et c'est très beau! Heureusement d'ailleurs! Les décors superbes et un scrolling horizontal différentiel (terme pompeux pour dire qu'il y a deux bandes de décors, l'une sur l'autre, qui défilent de droite à gauche à une vitesse différente) enchanteront vos pupilles. L'idée de base est de retrouver sa copine enlevée par une bande de skins! Moi, taper à la batte sur des mecs, ça me...botte! Heu heu! Où baston, où baston?

**US GOLD sur ST**

## ROAD BLASTER

Encore une adaptation d'arcade, encore une adaptation réussie, devrais-je dire, il faut croire que depuis le semi-ratage de THUNDERBLADE et la réussite de DOUBLE DRAGON, les éditeurs ont enfin compris que cela ne servait à rien d'adapter les coin-op si c'est pour les saccager! ROAD BLASTER est un feu d'artifice de superbes graphismes, d'animations et d'un scrolling d'une fluidité exemplaire! On en redemande!



**US GOLD sur ST**

## SPACE BALL



Non, ce n'est pas celui de RAINBOW ARTS, maintenant timber épanouis depuis plusieurs numéros. C'est un mélange de casse brique, de bowling et d'autres jeux d'arcades du genre, dans un univers graphique sophistiqué. L'effet 3D et littéralement sidérant.
Création familiale de Fillion & Son, SPACE BALL n'a pour l'instant ni éditeur ni distributeur. Gageons qu'un soft si ambitieux trouvera facilement preneur.

**STUDIO DE MINUIT sur ST**

# INFOS PAS GENEES

## TENGEN

L'autre soir, nous fûmes conviés par UBI SOFT, la compagnie qui becte tout ce qu'il y a de bon sur le marché, à nous embarquer pour une croisière statique dans l'univers fantastique du couple le plus scottish de l'année, j'ai nommé MARK et



Mark et Dominique

DOMINIQUE, les rois de la boite DOMARK. Et c'est quoi t-est ce qu'ils nous présentaient? De nouveaux softs, de nouveaux concepts et surtout un nouveau pinard qui s'appelle VIN DICATOR, cuvée 89, glup! Mon sang d'oenologue n'a fait qu'un tour, mon coeur a failli s'arrêter (parce que, pour ceux qui ne le savent pas, le vin 89 n'est pas encore récolté). Mais joie et bonheur, JEAN KAMINSKY, à qui je tendais, perfide, le premier verre, le but d'un trait et n'en mourut pas! Soulagé, je compris que mon ami tiendrait encore le coup longtemps, avant que l'on ne puisse chanter ses louanges! Hola, je m'égare, n'est il pas? En tous cas, vous aurez la joie et le bonheur de voir débarquer des nouveautés bientôt, dont on vous parlera certainement, dès que j'aurai décuité. Le DICATOR est drôlement béton, là dis donc!

SIR CLIVE SINCLAIR.
Saviez- vous que le Z88 peut communiquer avec des MAC et des PC? Non?

Isa, Christi, Mark et Domi



## BORLAND

Amis de la Californie, bonjour! SIDEKICK PLUS est arrivé! Disponible en français, cette bête est un gestionnaire de bureau, qui vous permettra d'aller plus vite et plus fort en productivité. Houla les mots qu'il utilise, lui! Pour ceux qui aiment les fenètres, ils vont être servis! Chaque menu a ses fenètres, et chaque fenètre, ses rideaux. C'est tellement pratique que quand on est ennuyé quelque part, dans le



Sidekick

cadre d'applications complexes, où l'on s'excite un peu, on tire les rideaux, on ouvre des fenètres, on se penche un peu, et qu'aperçoit on? Le DOS, là, qui attend sagement qu'on l'appelle, toutes les applications SIDEKICK, (Agenda, bloc note, repertoire téléphonique, processeur d'idées, gestionnaire de fichier dos, calculatrice, presse papier, table ascii) et celles que l'on avait quitté peu avant. Bravo! Ca coûte 1995 f H.T. et c'est sur PC! ... Quoi!... Il rigole ou quoi,

## COMMODORE

Arrètez de rire, là bas au fond. C'est sérieux! Commodore élargit le cercle de ses amis, ce qui se fait beaucoup du côté des Tuileries, et propose 5 nouvelles imprimantes dont une laser. J'y crois pas! Les prix vont de 4590f à 249990f H.T. J'angoisse! Autre annonce de la société, un écran VGA couleur 14 pouces est bientôt disponible au prix modique de 5190 F H.T., bien sûr pour les PC. Quand je vous dis, qu'ils vont finir par nous larguer, nous les adorateurs de 16 bits!

Si vous avez soif, une seule adresse jusqu'au 16 mars: PARIGRAPH. Parce que voilà pourquoi. Pour démontrer les capacités d'aide à la création de cette belle machine qu'est l'AMIGA, Commodore a monté une manip d'enfer, qui est de dessiner une bouteille de champagne avec son étiquette, et pour dessiner, il faut de la doc! Donc les champagnes PANNIER sont dans le coup, et vont me permettre de démontrer mes capacités créatrices, un verre dans le nez.

## 16 BITS

| | | |
|---|---|---|
| - | 1 | BARBARIAN II |
| NE | 2 | BIO CHALLENGE |
| NE | 3 | ZAC MAC KRAKEN |
| ▼ | 4 | F.O.F.T. |
| ▼ | 5 | OPERATION WOLF |
| NE | 6 | THE DEEP |
| ▼ | 7 | BATMAN II |
| ▼ | 8 | THUNDERBLADE |
| ▼ | 9 | DOUBLE DRAGON |
| NE | 10 | CUSTODIAN |

WEC LE MANS, GARY LINEKER HOT SHOT confirment leur place, mais attention, très bientôt les nouveautés d'un autre monde vont venir perturber ces places bien acquises ! Restez très attentifs dans les jours qui viennent !

D'autre part, les nouveautés tant attendues sur 16 BITS sont arrivées!!.. BIO CHALLENGE, ZAC MAC KRAKEN, F.O.F.T. sans compter les superbes adaptations de l'Arcade comme THE DEEP ou LED STORM

## 8 BITS

| | | |
|---|---|---|
| - | 1 | DRAGONNINJA |
| NE | 2 | LED STORM |
| ▲ | 3 | WEC LE MANS |
| ▼ | 4 | ROBOCOP |
| ▼ | 5 | OPERATION WOLF |
| NE | 6 | GARY LINEKER HOT SHOT |
| ▼ | 7 | TIGER ROAD |
| ▼ | 8 | THUNDERBLADE |
| - | 9 | NETHER WORLD |
| ▼ | 10 | RAMBO III |

## VOTEZ POUR LE TOP 10 TÉLÉVISÉ

**JOYSTICK Hebdo - DVLM**

**TOUS A VOS POSTES !**
Une fois par semaine, dans DVLM sur FR3, entre 18h et 18h30, JOYSTICK vous présente les toutes dernières nouveautés. Branchez-vous chaque jour et ne ratez pas le JOYSTICK enchanté ! Vous aurez en plus toutes les chances de gagner un ST par semaine.

**VOTEZ CHAQUE SEMAINE** et le dernier mercredi de chaque mois, vos votes permettront d'établir le HIT PARADE de vos jeux préférés. 10 gagnants seront tirés au sort et recevront chaque mois un des jeux du TOP 10 pour leur ordinateur.

JOYSTICK Hebdo - TOP 10 / DVLM - 177, rue Saint Honoré - 75001 PARIS

**TOP 10**

Mes jeux favoris sont :

1 ____
2 ____
3 ____
4 ____
5 ____

NOM ____
PRENOM ____
ADRESSE ____
____ CP ____
VILLE ____
Age ____
Ordinateur ____

HIT MICROMANIA



**Unité bio-controle activée, paré au décollage. -Chef chef! un de mes aspects me signale de nouvelles fonctions dans le trigone deluxe! Question au computer: demande renseignements à propos de «magical numbers» dans version Sculpt. Attention...infiltration d'un nouveau Ray tracer sur la connexion, demande indentification. -C-A-L-I-G-A-R-I. Demande confirmation CALIGARI over! Unité bio-controle! déplacez-vous! objet humanoide se déplace vers consortium...Ordre d'arrêter intrus cadran 4 secteur 3. Qu'est-ce que c'est? - Structure plastique injectée...se déplaçant en faisant des bonds...oreilles non identifiées... - Mais, mais! c'est Batman! Computer activé : sortie de DELUXE PAINT III, une exclusivité JOYSTICK Hebdo. CLI process ending.**

## LE COIN DU VIDEOMANIAK

Lundi 13 Mars, c'est à dire avant-hier. Deluxe Paint III a été présenté à la presse au Princess Anne Theater à Londres dans le quartier de Picadilly. Dans une ambiance mouillée, la division anglaise d'ECA nous à présenté son dernier bébé. Quand nous l'avons vu nous n'avons pu nous empêcher d'éclater de rire en voyant sa tête! ahahah c'était une grosse pieuvre! En effet, avec ce dernier produit graphique Eca à voulu frapper très fort. Explication: Deluxe paint III= Deluxe paint + Halfbrite + Overscan+ Page flipper!. Mais oui! vous avez bien lu! DP3 intègre dans ses nouvelles fonctions des routines d'animations allant du simple page flipping jusqu'au déplacement de fenêtres graphiques! Etonnant! (certains diront:absurde! mais chut!).

DELUXE PAINT III «jamais d'eux sans toi!» Créer des animations avec DP3 est d'une facilité déconcertante. Un menu Anim regroupe l'ensemble des commandes: load, save, move, frames, control, anim brush. Depuis FRAMES vous assemblez les differents écrans que vous passerez en page flipping. Avec ANIM BRUSH vous spécifiez un brush que vous pourrez déplacer, diminuer et même faire des rotations dans n'importe quel sens. Toutes les commandes de direction sont regroupées dans le menu MOVE, c'est le moteur de vos animations. Attention, faire des animations avec DP3, c'est du grand art! Les calculs frames/frames se font très très rapidement et c'est vraiment agréable! huummmm! waooooww! (c'est cela... oui!). DP3 nous rappelle une fois de plus qu'il est le leader incontesté du logiciel de dessin 2D sur Amiga. Ca va faire très mal!



Eh non! vous venez de relire trois fois de suite le texte ci-dessus et vous n'avez pas rêvé! Deluxe Paint III ne fonctionne pas du tout en HAM! Vos espoirs se tourneront désormais vers Digipaint 2 de Newtek. (ce dernier à été annoncé il y a six mois et toujours rien sur nos écrans. Il semble que Newtek soit expert dans ce genre de business. Cela rappelle Borland mais...bon!).



Dr Eric graham («Dieu» en anglais) a encore frappé! Car Dieu est en colère! Il reste encore un petit nombre de personnes pour dire que Sculpt 4d est moyen (je vous rassure, elles n'ont pas d'Amiga!), et Dieu n'apprécie pas du tout!. Pour notre plus grand plaisir, il vient de nous dévoiler un truc mystique permettant de modifier les paramètres d'origine de SCULPT!!! Cela s'appelle les «Magic numbers»! Pour pouvoir les utiliser, cliquez avec votre pointeur sur la fenêtre DOWN, tapez CTRL+D et ô miracle, une petite fenêtre apparait en nous demandant de rentrer un nombre magique. Vous voici maintenant dans la peau d'un apprenti-sorcier! En effet, c'est à vous de deviner les nombres magiques! et ya rien à gagner? hummm? ben non! A l'aide d'un vieux grimoire je vais tenter de découvrir quelques formules sous vos yeux: c'est parti! -Voyons voyons, un nombre magique, moui... moui... Vendredi, vendredi...13! Enter metallic reflection coefficient: 65. Enter metallic reflection color: 150. et voila! vous venez de parametrer la texture Métal de SA4D pour obtenir une qualité digne des stations graphiques professionnelles! On continue? -Un nombre magique...le 7! et hop! changement des couleurs! -Attendez! dans le livre «La Malédiction», l'Antéchrist a trois 6 tatoués sur le crane! On essaye? 666? et toc! modification du mode Sketch! Et pour la texture mirror? tapez 100. Quant à la texture glass, il existe deux chiffres magiques: 101 et 102. Ouf! c'est terminé pour ajourd'hui, je vous en laisse un petit peu pour vous familiariser aux joies de la magie informatique ! (les poupées pleines d'épingles et autres pentagrammes en hébreu, c'est dépassé! haw haw haw).



Octree Software Inc a developpé un superbe soft 3D, j'ai nommé: Caligari! Vous êtes nombreux à en avoir entendu parlé et certains d'entre-vous se demandent si ce soft va concurrencer Sculpt...je vous réponds tout de suite: NON! La qualité de ses «render» est bien inférieure à SA4D et rappelle plûtot ceux de Videoscape 3D version 2.0. D'autre part, Ce programme est complètement dénudé de fonctions! Il existe aucun choix pour modifier la résolution en cours (640x512 en 16 couleurs obligatoire!). La principale innovation du programme est la puissance de son éditeur d'objet! Vous visualisez vos objets à partir de 3 vues en plein écran:Top, left, front (jusque la rien d'exceptionnel) et Perspective! Persp..quoi? Perspective! imaginez un instant que vous soyez à la place de «l'observer» dans une scène! c'est beau! on dirait un jeu! mais cela complique un peu tout! On a pas l'habitude mon bon Monsieur! Un rapide tour d'horizon du programme nous permet de déduire que cette version 1.0 n'est qu'un clone amélioré de Vidéoscape mais il semble que les concepteurs nous préparent dès à présent une seconde version beaucoup plus puissante. Wait and See...

## LE WORBENCH ENCHANTE

Les jeux que tous le monde attend: GALDREGON'S DOMAIN: Il s'agit d'un dérivé de Dongeon Master, le preview nous a laissé entrevoir des graphismes corrects, une musique moyenne, par contre la qualité des animations surpasse complètement DM! Sait-on jamais! Wait and See...

ROBOCOP! c'est une la dernière adapatation cinématographique d'Ocean sur Amiga, si les programmeurs sont les mêmes que pour Batman, ce sera certainement un méga-hit! A suivre...et de près!

KNIGHT FORCE: On attend toujours le soft de Titus, alors! ça vient? (C'est bizarre, quelque chose me dit que je vais être déçu en voyant la version Amiga...Non non juste un présentiment).

BALLISTIX: c'est le prochain Psygnosis sur Amiga. Il possède beaucoup de points communs avec Speedball, si l'animation est identique à celle de Speedball, ce sera mieux que Speedball! Qu'on se le dise!.(et Pan!)

THE RUNNER: Celui-la personne ne l'attend, c'est un mauvais remake de LODE RUNNER de Broderbund... C'est pas beau, c'est lent... Nous le resortirons du Frigo pour sa sortie.




Tests de performance des versions Amiga de :

BAAL: (Psyclapse! à vos vos souhaits!) : Durée de vie: 10 Heures.

SCARY MUTANTS FROM MARS: (rien que ça?) Durée de vie: Logiciel à double vie. Débutants: 2 Heures. Joystickers confirmés: 1 Minute.

TIGER ROAD: Durée de vie: 5 minutes

CAPTAIN FIZZ: Durée de vie: 10 minutes.

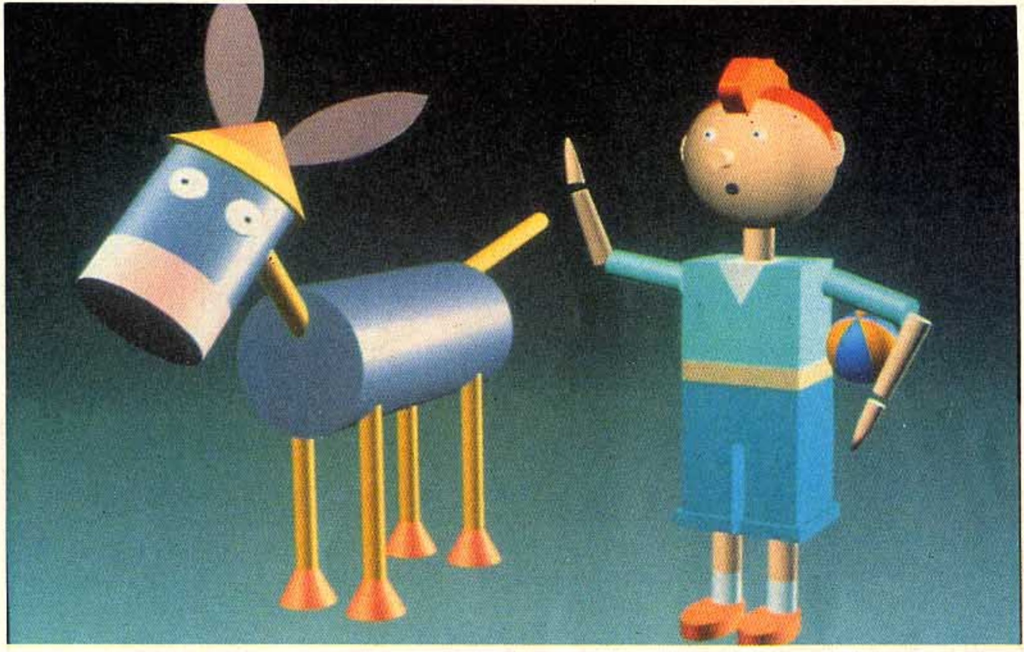
Et zou! 3,52 Mega-octets de gagnés! Merci qui? huumm? hein? non mais! (certes, certes, le chiffres ci-dessus ne représente pas un record).

Hey! oh! hein? c'est fini pour aujourdh'hui! Cette semaine, le concentré d'infos était moins dense que d'habitude! Alors? Rendez-vous la semaine prochaine!

**Cris de Quéant.**

# LE MIROIR AUX ILLUSIONS

LE MIROIR AUX ILLUSIONS



ABECEDAIRE

La télé va mal, mais l'image de synthèse se porte de mieux en mieux. Si la télé ne va pas bien, c'est que pour le moment, elle investit plus dans ses minutes de générique, que dans ses programmes! Ce qui donne fréquemment, un emballage super beau entourant pas grand chose, pour ne pas dire rien! Quelle chance pour nous qui aimons énormément les belles images synthétiques! Quoique la télé ne fasse pas grand effort pour nous en montrer plus! Dans le domaine fort courru du générique de télé, les boites françaises se tirent la bourre, présentant parfois des chefs d'oeuvre d'originalité, de beauté, de classe! Si vous avez quelque mémoire, et un poste de télé allumé sur la 1 durant les vacances de NOEL, mais non, pas pour regarder Dorothée, vous avez pu admirer des jingles et de courtes animations, fort belles, mais fort courtes hélas, ayant pour fond une pendule coucou, qui nous entrainaient à découvrir le thème du programme suivant. Ces images ont été créées par FANTOME, la boite qui en fait plus que son ombre, et qui raffle des prix chaque fois qu'il y a un concours. Pourtant sa jeunesse et sa relative légèreté de structure ne pouvait pas laisser présager d'une ausi forte compétence. Leur film court le plus connu est SIO BENBOR, film pastichant BIO SENSOR, (il n'y a pas qu'à Joystick Hebdo qu'on fasse des blagues du même tonneau!), film réalisé par Takashi Fukumoto et Tokyo Links. BIO SENSOR est un film copieux et sérieux, et beau! SIO BENBOR 1 est un film léger, intelligent, et beau! Les qualificatifs peuvent d'ailleurs être transférés de l'un à l'autre sans que personne n'y voit beaucoup d'inconvénient. Le petit chat pastichant le tigre se déplace en éléments détachés les uns des autres mais s'animant de façon coordonnée. Tout est gag dans ce film, y compris le moteur que l'on voit en transparence, qui fait tourner la belle mécanique animale. Là où dans BIO SENSOR le mouvement semble être produit par un piston amortisseur, dans SIO BENBOR, le mouvement du chat est produit par une petite souris qui semble heureuse d'être le carburant suprême! Attention, attention, c'est bientôt PARIGRAPH (Hé, le service de presse, où sont mes invitations?), manifestation qui vous permettra de voir et revoir SIO BENBOR 2, oui, c'est sorti, autre production géniale qui leur a encore valu un prix à IMAGINA. Je me prosterne bien bas!

TELEMAGO










**RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE**

*réalisée par*
**HENRI LEGOY**
*avec*
**CYRIL DREVET,**
**RIKIKI GOOMIE**
**CHRISTOPHE QUÉANT**




PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

# JOYSTICK FICHIER

## JOYSTICK EN KIT : LE BILAN

J'APPRENDS

**J'APPRENDS SE TRANSFORME ET L'AMSTRAD NE VA PLUS ETRE LE SEUL MICRO CONCERNE. VOUS NOUS L'AVEZ SOUVENT DEMANDE ET, A PARTIR D'AUJOURD'HUI, J'APPRENDS S'ETEND A TOUS LES STANDARDS. QUEL QUE SOIT TON MICRO, TU VAS PARTICIPER, DIRECTEMENT, A LA REALISATION DE TA RUBRIQUE D'INITIATION. APRES UN BILAN DE JOYSTICK EN KIT SUR AMSTRAD, ON ABORDE DANS LE DETAIL CETTE NOUVELLE ORGANISATION.**

Nous avons commencé cette aventure dans le numéro 13 avec un objectif: apprendre à gérer un sprite et, savoir intégrer des routinese performantes en Assembleur dans un programme Basic, pour obtenir des temps de traitement très rapides.
Le premier volet consacré au dessin d'un sprite, t'as donné toute la marche à suivre depuis le dessin sur papier jusqu'à la redéfinition des caractères.
Ensuite dans le numéro 14, nous avons analysé la structure d'un identificateur de sprite avec toute une série de codes, en considérant que ceci est un exemple, tu peux évidemment en imaginer d'autres ou les interpréter différemment.
Le programme "GENSPRIT" dans le numéro 15, reprenait toute la partie dessin plus l'identificateur, pour générer les deux fichiers en binaire.
A partir du numéro 16, avec "ANISPRIT", nous plongions directement dans l'Assembleur qui allait animer les sprites à l'écran en fontion du contenu des fichiers binaires et de leurs codes. Les numéros 17 et 18 te donnaient le détail de chaque routine Assembleur, avec tous les commentaires pour t'aider à comprendre ce langage un peu compliqué.
Maintenant tu peux, dans le programme ANISPRIT en Basic, par des POKE, modifier le fichier des identificateurs pour la génération de tirs ou l'apparition de nouveaux adversaires. L'augmentation du nombre de sprites se fait tout simplement dans le programme GENSPRIT.
L'Assembleur doit se digérer par petites doses, il ne faut jamais atteindre l'indigestion, c'est pourquoi nous arrêtons ce thème pour l'instant. Si vous souhaitez encore beaucoup de routines en Assembleur Z8Ø pour la gestion des sprites, ou autre chose, il faut m'écrire, le volume de votre courrier décidera de la reprise, un peu comme STOP ou ENCORE, vous votez. Etes-vous très nombreux les Amstradistes passionnés d'Assembleur? Je ne vous entends pas bien. ETES-VOUS TRES NOMBREUX LES AMSTRADISTES PASSIONNES D'ASSEMBLEUR? Si votre courrier suit ça risque de prendre beaucoup de volume, je vous attends.

## DE L'INITIATION POUR TOUS LES STANDARDS

Changement de cap, nouvel objectif défini: assurer une approche de la programmation en Basic pour tous les matériels. Super non!!!
Je ne vais pas te proposer une simple table d'équivalence

d'un basic vers un autre mais un listing spécifique par micro avec un processus très simple, que tu sois débutant ou initié cette rubrique est la tienne:

1) Définition de la séquence de programme à écrire, avec les commentaires, les dessins, etc...

2) Si tu connais déjà la programmation tu écris cette séquence et tu me l'envoies. Le programme doit être le plus court possible et écrit uniquement en BASIC.

3) Le programme qui est à la fois le plus court et le plus performant, et ceci pour chaque micro, est publié avec tous les commentaires et explications, comme d'habitude, à l'attention des débutants.

4) Une véritable compétition s'engage: LEQUEL D'ENTRE VOUS sera le meilleur sur AMIGA, AMSTRAD, APPLE, ATARI, C64, MAC, PC, SPECTRUM... Qui aura son NOM au tableau d'honneur de la semaine? Et la semaine suivante? Qui se sent capable d'être THE NUMBER ONE plusieurs semaines à suivre??? Un défi permanent à relever, une remise en question hebdomadaire.
Pour toi qui débute, le role de ta rubrique J'APPRENDS s'intensifie, elle n'est plus réservée aux seuls possesseurs d'Amstrad.
En résumé ceux qui savent un peu se lancent dans la compétition et ceux qui ne savent pas s'instruisent.
Les nouvelles règles du jeu en place, on enchaine tout de suite avec le premier programme à réaliser.

# UNE GESTION DE FICHIER

Un programme très utile que l'on va limiter volontairement pour qu'il reste accessible à tous, avec une idée simple de Guy PARRENIN: le fichier de tous les titres de jeux ou d'utilitaires que tu possèdes. Lorsque cette gestion de fichier sera entièrement terminée on pourrait passer à une étape beaucoup plus sophistiquée.
La première séquence du programme contient la page d'écran du menu. La page qui te donne la liste des traitements avec une présentation qu'il faut soigner:

**- CHARGEMENT DU FICHIER**
**- SAUVEGARDE DU FICHIER**
**- CREATION**
**- MODIFICATION**
**- LISTE A L'ECRAN**
**- LISTE SUR IMPRIMANTE**

Toujours dans cette séquence, tu prévois la sélection du traitement. Une sélection qui peut s'effectuer de plusieurs façons. La composition d'un symbole reste simple mais peu pratique. Beaucoup plus esthétique, le déplacement vertical du curseur, par touche ou par la souris, suivant le micro sur lequel tu travailles, avec inversion vidéo de la ligne, en cliquant pour confirmer le choix.
Le fichier doit sortir dans l'ordre alphabétique du titre et chaque enregistrement contient:
- un numéro d'ordre
- le titre du logiciel (jeu ou utilitaire)
- une ligne d'observations (par exemple le type de logiciel arcade, aventure...)

La séquence de modification accède directement à l'enregistrement dont on compose le début du titre et, ceci sans temps de recherche important.
Lors du chargement du fichier il est nécessaire de saisir son nom, ceci permet la gestion de multiples fichiers. Pour simplifier le programme l'ensemble du fichier est chargé en mémoire.
Cette petite analyse succinte résume les opérations à effectuer car, j'insiste, dans cette première expérience le programme à écrire doit rester très simple et accessible au maximum d'entre vous.
Qu'est-ce qu'il te reste à faire?

Quel que soit ton micro tu prépares le programme en Basic avec de belles pages d'écran, tu nous l'envoies sur une disquette avec, si possible une sortie du listing, dans les 8 jours. Nous les testons tous et, le meilleur par matériel est publié dans J'APPRENDS. Un tableau donne les noms des auteurs de tous les logiciels retenus. Toutes les disquettes, après utilisation ou non, vous serons renvoyées (note bien ton nom et ton adresse sur l'étiquette). La balle est dans ton camp, il faut nous la renvoyer.

***Bien Joystiquement Vôtre***

***François LE GRIGUER***

# LES BALLES TRAVERSENT LES MURS DE BREAKER

Certains joystikers malheureux voient leur balle disparaitre en bordure d'écran au lieu de rebondir. Ca ne correspond pas au fonctionnement prévu pour un casse-briques et tout vient de l'initialisation du tableau avec les codes 1, 2, 4 et 6. Le code 1 remplit la ligne du haut, les codes 4 et 2 les colonnes gauche et droite, enfin le code 6 concerne la ligne du bas. Tous ces codes sont mis en place dans le fichier "tabl" par les lignes 436Ø à 439Ø dans le sous-programme "init d'un tableau". Le fichier "tabl" est ensuite complété par la position de la raquette (code 3) et par les briques (codes 7, 8 et 9) suivant leur position dans le tableau. Si tu controles bien cette partie de ton programme tout doit rentrer dans l'ordre.




**Ce sont toujours les frères BEN DIABDALLAH qui nous pilotent aux commandes de l'Atari et, cette semaine, HALIM prend le relais avec cette petite routine en assembleur.**

## AFFICHAGE D'UNE IMAGE DEGAS EN ASSEMBLEUR

Cette routine permet de charger et d'afficher une image sous format degas.

**© 1989 JOYSTICK Hebdo et Halim Ben Diabdallah**

```
 move.w #Ø,-(sp)        ;FICHIER EN LECTURE/ECRITURE
 move.l #filename,-(sp) ;NOM DU FICHIER DANS
L'ETIQUETTE FILENAME
 move.w #$3d,-(sp)      ;FONCTION OPEN
 trap #1                ;APPEL DU OPEN
 addq.l #8,sp           ;CORRECTION DE LA PILE
 move.l #6,dØ           ;SAUVEGARDE DU HANDLE
 pea image              ;RESERVE 32Ø66 OCTETS POUR LE
FICHIER DEGAS
 move.l #32Ø66,-(sp)    ;LECTURE DES 32Ø66 OCTETS
 move.w #6,-(sp)        ;PLACE POUR LE HANDLE
 move.w #$3f,-(sp)      ;FONCTION READ
 trap #1                ;APPEL DU READ
 adda.l #12,sp          ;CORRECTION DE LA PILE
 move.w #6,-(sp)        ;TOUJOURS LE HANDLE
 move.w #$3e,-(sp)      ;FONCTION CLOSE
 trap #1                ;APPEL AU CLOSE
 addq.l #4,sp           ;CORRECTION DE LA PILE

sget:
 movea.l #image+34,aØ  ; ON PLACE LA 1ere ADRESSE DE
L'IMAGE DANS AØ
 movea.l #$78ØØØ,a1   ; SI VOUS POSSEDEZ UN 1Ø4ØST
REMPLACEZ $78ØØØ
                  ; PAR $98ØØØ
 move.w #8ØØØ,dØ      ; BOUCLE DE 8ØØØ

sput
 move.l (aØ)+,(a1)+   ;on place les données de l'image sur
l'ecran
 dbf dØ,sput          ;jusqu'à la fin

color
 move.l #image+2,-(sp)  ; PALETTE DE L'IMAGE
 move.w #6,-(sp)        ; FONCTION SETPALETTE
 trap #14               ; APPEL DE LA FONCTION SETPALETTE
 addq.l #6,sp           ; CORRECTION DE LA PILE
stop
 move.w #7,-(sp)        ; ON ATTEND LA PRESSION D'UNE
TOUCHE
 trap #1                ;
 clr.l -(sp)            ;RETOUR AU BUREAU
 trap #1                ;
filename:
 dc.b "DEGAS.PI1",Ø     ;NOM DU FICHIER
image:
 DS.B 32Ø66
 END                    ;FIN
```

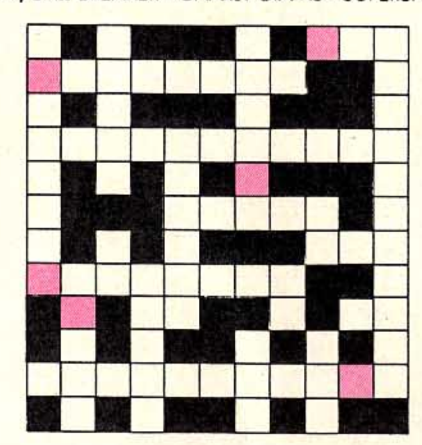








2) AT - FP - DE - FA - RE -
3) GAC - CPM - ARA - POD -
5) CHOLO - DWARF - ROGUE - DAMES -
6) BADCAT - ATHENA -
8) TURBO CUP - UCHIMATA - PREDATOR -
11) BALL BREAKER - CHARLY DIAMS - SUPERSPORTS



## LE NOUVEAU TUBE Bio Challenge en 45 tours




## 50 MAXI 45 T A GAGNER

Quand un passionné de synthétiseurs rencontre un passionné d'ordinateurs, il se produit un choc électronique d'une haute intensité générant à la fois des particules synthétiques à caractère musical et des molécules informatiques à base de langage. Ces corpuscules s'assemblent, s'organisent pour former un objet circulaire, parcheminé de microsillons et de couleur noire. Le nom qu'on lui donne est "DISQUE". Son titre "BIOCHALLENGE". Eh oui, après la disquette, voici le disque. Inspiré du jeu vidéo, c'est un mélange explosif de House et de Rap, avec une musique d'Antoine O'HEIX. Les paroles sont signées Antoine O'HEIX et Michael SPORTOUCH, responsable de DELPHINE SOFTWARE et superviseur du jeu BIO CHALLENGE. Ils chantent tous les deux et forment le groupe des CHALLENGERS.

**Pour gagner, c'est très simple : après avoir replacé tous les mots de la liste, il suffit de remettre dans l'ordre les lettres qui se trouvent dans les cases rouges, et trouver le**

***"JEU MYSTERIEUX"***

**Envoyez votre réponse en découpant obligatoirement le bulletin ci-dessous à :**
**JOYSTICK JEUX - 177 rue Saint Honoré - 75001 PARIS**
**et les 50 gagnants tirés au sort recevront ce MAXI 45 T.**
**Cette semaine le JEU MYSTERIEUX a 6 lettres**

**JEU MYSTERIEUX DU 15 MARS**

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Nom ____________
Prénom ____________
Adresse ____________
CP ________ Ville ________
Age ________ Ordinateur ________

# JEUX... CRACK

**Méthode d'utilisation des listings:**
Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

Salut les Micromaniaks,
Heureusement que le printemps approche, car vous avez l'air plutôt fatigués, et vous manquez complètement d'imagination (pomper c'est à la portée de tout le monde). Et si vous passiez au level 2, pour faire enoorrrmément!! plus fort! Voila une idée qui serait vraiment géniale, et qui vous permettrait de devenir **plus Bô...**

# GAGNEZ UN CHEQUE DE

## 400 F
POUR UN PLAN

## 300 F
POUR UNE SOLUTION

## 200 F
POUR UN LISTING

## 50 F
POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, **inédits**, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque...!!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

**JOYSTICK HEBDO.**
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris






Un super JACK'S POKE cette semaine de 4700 F. pour : **Diégo PRADOS (600 F.), Bertrand JESENBERGER, Patrick FUNARO, Patrice MAUBERT, Christophe CHOULET, Francis ROLLAND (400 F. à chacun), Loïc GUIBERT, Lionel CANESI, Héléna DULKO, Stéphane BAVOUX, Stéphane CARE, GILLUS, (200 F. à chacun), Michel DURIN, (150 F.), Olivier BRENIER, Ludovic L.(100 F. à chacun), David DIARRA, Fabrice BACQUIAS, Olivier MUNOZ, Eric BONTEMPS, Jérome RICHOUS, Frédéric HASSID, Jean-Luc GACH, Pierre BOUTAVANT, Julien LEPEUT, Cédric TRANCHON, Luc DEFRAN (50F. à chacun), LOLO (Une big bise)**

**A mercredi prochain**



*DANIEL & DANIEL*

**AMSTRAD**

## FUSION II

*Marions nous, fusions ensemble!*

```
3Ø 'Vies infinies pour FUSION II version Disquette
4Ø 'de Loïc GUIBERT
5Ø MODE 1:OPENOUT "KING":MEMORY 9ØØ-1:CLOSEOUT
6Ø FOR i=Ø TO 15:INK i,Ø:NEXT i:BORDER Ø
7Ø MODE Ø:LOAD"fusion.ecr",&CØØØ
8Ø LOAD "fusion.bin":
9Ø POKE &19Ø9,Ø:POKE &19ØA,Ø:POKE &19ØB,Ø
1ØØ POKE &1918,Ø:POKE &1919,Ø:POKE &191A,Ø
11Ø CALL 9ØØ
12Ø LOAD"FUSION1.BIN",35Ø92 : (&7ØØØ,&18Ø5,-)
13Ø FOR i=1 TO 2Ø:KEY DEF i,1:NEXT i:SPEED KEY 4,4
14Ø CALL 9Ø5
```

**AMSTRAD**

## SKATE CRAZY

*Lâche moi les Baskets.*

```
1Ø REM Notes maximales sur Skate Crazy FACE A
2Ø REM par Patrice MAUBERT
3Ø  MEMORY &9FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ3Ø:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>3912 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT "CETTE BIDOUILLE VOUS PERMET D'OBTENIR LA";
8Ø PRINT "NOTE MAXIMAL A CHAQUE PARCOURS POUR"
9Ø PRINT "POUVOIR PASSER AU SUIVANT":PRINT
1ØØ PRINT "-1 ENLEVER LA BIDOUILLE"
11Ø PRINT "-2 METTRE LA BIDOUILLE"
12Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2)";C
13Ø IF C=1 THEN POKE &AØØ8,&38:POKE &AØØD,4
14Ø PRINT:PRINT "INSEREZ LA FACE A DE VOTRE ORIGINAL..."
15Ø CALL &BBØ6:CALL &AØØØ:ùCPM
16Ø DATA 16,ØE,ØE,13,CD,19,AØ,3E,ØØ,32,28,8Ø,3E
17Ø DATA ØØ,32,29,8Ø,16,ØE,ØE,13,CD,25,AØ,C9,1E
18Ø DATA ØØ,21,ØØ,8Ø,DF,22,AØ,C9,66,C6,Ø7,1E,ØØ
19Ø DATA 21,ØØ,8Ø,DF,2E,AØ,C9,4E,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ
```

AMSTRAD

## GAME OVER II

*Ouf!!! Enfin...*

```
1 ' Donne vies infinies pour
2 ' GAME OVER II version cassette
3 'de Patrick FUNARO
1Ø DATA 5Ø,234,143,2Ø5,232,128,195,99,8
2Ø DATA 5Ø,195,155,2Ø5,22Ø,129,195,9Ø,8
3Ø CLS: OPENOUT "b": MEMORY 1999
4Ø CLOSEOUT: LOAD "c.bin",2ØØØ
5Ø BORDER Ø: INK Ø,Ø: MODE 1
6Ø FOR A=Ø TO 17: READ B: POKE 111+A,B
7Ø NEXT A: IF PEEK(2135)=2Ø5 GOTO 1ØØ
8Ø POKE 2144,195: POKE 2145,111
9Ø POKE 2146,Ø: CALL 2ØØØ
1ØØ POKE 2135,195: POKE 2136,12Ø
11Ø POKE 2137,Ø: CALL 2ØØØ
```



## SPACE RACER

*Un jeu que j'ai trouvé pas rasoir.*

```
1 REM  Energie infinie pour SPACE RACER
2 REM de Bertrand JESENBERGER
3 REM (Plus court tu meurs)
1Ø READA:IFA>=Ø THEN POKE 1Ø24 + U,A: U=U+1:GOTO 1Ø
2Ø POKE 63584,36: SYS 1Ø24
3Ø DATA 12Ø,169,53,133,1,76,Ø,224,-1
```



## DOUBLE DRAGON

*Dragon au cinoche.*

```
1 REM Temps et vies infinis pour
2 REM DOUBLE DRAGON
1Ø DATA 32,86,245,169,16Ø,141,229,4,169,1
2Ø DATA 141,23Ø,4,76,136,4,169,173,141,114
3Ø DATA 8,169,1,141,115,8,76,16,8,169
4Ø DATA 173,141,211,98,141,13Ø,97,141,164,97
5Ø DATA 76,2Ø8,129
6Ø PRINT CHR$(147): FOR A=4ØØ TO 442: READ B
7Ø POKE A,B: C=C+B: NEXT A
8Ø IF C<>4941 THEN PRINT "Erreur !!": END
9Ø SYS 4ØØ
```



## TIGER ROAD

*En France c'est la Route Tigrée.*

```
1 REM Charger le jeu faire reset
2 REM Vies infinies pour TIGER ROAD
3 REM de Bertrand JESENBERGER
4 REM (Je suis mort.)
1Ø READA:IF A THEN POKE A,-165*(A<>54Ø1):GOTO 1Ø
2Ø SYS 14848: DATA 5749,5726,54Ø1,
```

SPECTRUM

## THUNDERCATS

*Chat alors!!!*

```
2Ø REM Vies infinies
3Ø REM        de
4Ø REM Lionel CANESI
6Ø CLEAR 65535
7Ø PRINT AT 1Ø,1Ø;"START TAPE"
8Ø LOAD "" CODE
9Ø POKE 62Ø51,2Ø1
1ØØ RANDOMIZE USR 62Ø4Ø
11Ø POKE 32876,Ø
12Ø POKE 32877,25Ø
13Ø FOR F=64ØØØ TO 64Ø13
14Ø ROAD A:POKE F,A:NEXT F
15Ø DATA 49,Ø,Ø,2Ø5,86,5,62,9Ø,5Ø,44,114,195,1Ø2,242
16Ø RANDOMIZE USR 32817
```

SPECTRUM

## BOOTY

*Pou pou pi dou...*

```
1 REM Vies Infinies
2 REM de Héléna DULKO
1Ø CLEAR 26879:LOAD""SCREEN$
2Ø LOAD""CODE 2688Ø
3Ø RANDOMIZE USR 2688Ø:POKE 58294,Ø
4Ø RANDOMIZE USR 525ØØ
```

AMSTRAD

## SKATE CRAZY

*SKATE CRAZY, be happy...*

```
1Ø REM Notes maximales sur Skate Crazy FACE B
2Ø REM par Patrice MAUBERT
3Ø  MEMORY &9FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ3Ø:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>3853 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT "CETTE BIDOUILLE VOUS PERMET D'OBTENIR LA";
8Ø PRINT "LES VIES INFINIES"
9Ø PRINT "POUR LES DEUX JOUEURS":PRINT
1ØØ PRINT "-1 ENLEVER LA BIDOUILLE"
11Ø PRINT "-2 METTRE LA BIDOUILLE"
12Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2)";C
13Ø IF C=1 THEN POKE &AØØ8,1
14Ø PRINT:PRINT "INSEREZ LA FACE B DE VOTRE ORIGINAL..."
15Ø CALL &BBØ6:CALL &AØØØ:ùCPM
16Ø DATA 16,Ø7,ØE,15,CD,17,AØ,3E,ØØ,32,17,8Ø
17Ø DATA 32,4F,8Ø,16,Ø7,ØE,15,CD,23,AØ,C9,1E
18Ø DATA ØØ,21,ØØ,8Ø,DF,2Ø,AØ,C9,66,C6,Ø7,1E
19Ø DATA ØØ,21,ØØ,8Ø,DF,2C,AØ,C9,4E,C6,Ø7,ØØ
```

AMIGA

## BIONIC COMMANDO

***Comment nique bille au dos.***

```
1 REM Permet de choisir son nombre de vie
2 REM pour BIONIC COMMANDO
1Ø INPUT "Nombre de vies (1-128) ";A$
2Ø INPUT "Insérez BIONIC COMMANDO et tapez <RETURN>";OK$
3Ø OPEN "R",#1,"dfØ:bionic",1
4Ø FIELD #1,1 AS A$
5Ø PUT #1,62Ø: CLOSE #1
6Ø PRINT "Operation terminée...
```

AMSTRAD

## JOE BLADE II

***Quand est ce qu'on mange Joe?***

```
1 ' Temps infini, clés en plus et
2 ' on ne meurt pas quand on tombe
3 ' pour JOE BLADE II version cassette
4 ' de Patrick FUNARO
1Ø DATA 33,53,174,54,195,35,54,14,35,54
2Ø DATA 19Ø,195,Ø,172,62,Ø,5Ø,1Ø6,21,62
3Ø DATA 5,5Ø,152,29,62,112,5Ø,4Ø,35,5Ø
4Ø DATA 188,36,5Ø,195,38,5Ø,226,4Ø,2Ø1,Ø
5Ø MEMORY &3FFF: MODE 1
6Ø FOR A=4864Ø TO 48678: READ B: POKE A,B
7Ø C=C+B: NEXT A
8Ø IF C<>3168 THEN PRINT "Erreur !!!": END
9Ø POKE &BE14,2: LOAD "!"
1ØØ POKE &417F,&8F: POKE &41CC,&B3
11Ø POKE &422C,&F9: CALL &4ØØ5
```

AMSTRAD

## L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD

***Toi aimer moi? Moi aimer grand...***

```
1Ø 'L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD
2Ø 'Ce programme permet de visualiser toutes les coordonnées des planètes
3Ø 'Ceci après avoir sauvegardé une partie de votre aventure
4Ø 'Stéphane BAVOUX-472ØØ Marmande
5Ø '
6Ø MODE 2:BORDER Ø:INK Ø,Ø:INK 1,11:INK 2,2:INK 3,4:Z$=12
7Ø MEMORY &8FFF:FOR I=&9ØØØ TO &9Ø3A:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
8Ø DATA 3E,84,32,34,9Ø,21,ØØ,91,3E,C4,16,Ø4,1E,ØØ
81 DATA 22,2E,9Ø,32,3A,9Ø,21,34,9Ø,CD,D4,BC,22,35,9Ø
82 DATA 79,32,37,9Ø,2A,38,9Ø,EB,3A,3A,9Ø,4F,21,ØØ,CØ,Ø7,ØØ,Ø4,C4
9Ø DIM N$(17):RESTORE 1ØØ:FOR I=1 TO 17: READ N$(I):NEXT
1ØØ DATA YOKO,BUGGO,NIGRAX,CROOLIS-ULU,CROOLIS-VAR
1Ø1 DATA PRESIEDENT,TORKA,TRAUMA,TRICE PHAL,YUKAS,ANTENNA
1Ø2 DATA TUBULAR BRAIN,TROMP, ROBHEAD, KINGPAK,NUMERO,MIGRAX
11Ø PRINT "Mettre le disquette de votre aventure":CALL &BB18:CLS
12Ø CALL &9ØØØ:PRINT "Appuyez sur une touche S.V.P":CALL &BBØ6
13Ø DIM C$(17):N=1:FOR I=&91ØØ TO &918Ø
14Ø FOR A=I TO I+6
15Ø  P=PEEK(A):PP=PEEK(A+1):A=A+1:P$=MID$(STR$(P),é):PP$=MID$(STR$(PP),2)
16Ø IF LEN(P$)<3 THEN P$=STRING$(3 LEN(P$),32)+P$
17Ø IF LEN(PP$)<3 THEN PP$=STRING$(3 LEN(PP$),32)+PP$
18Ø C$(N)=C$(N)+P$+"/"+PP$+" "
19Ø NEXT:N=N+1:I=I+7:PRINT N$(N-1)";";:LOCATE 15,VPOS (#Ø):PRINT C$(N-1)
2ØØ NEXT
```












## MERCENARY

***et père sévère.***

```
1Ø 'VIES INFINIES SUR K7 PAR Diégo PRADOS
3Ø LOAD "!LOADER",51152:FOR X=51177 TO 51189:READ A:POKE X,A:NEXT
4Ø DATA 62,Ø,5Ø,26,99,61,Ø,5Ø,193,96,195,16,16Ø
5Ø CALL 51ØØØ+152
```

## SPEEDBALL

***Les hommes aiment les coups...***

Bidouillage des parties sauvegardés pour SPEEDBALL de Stéphane CARE

```
CLEAR
DIM el%(1Ø),li%(1Ø),li$(1Ø)
REPEAT
  CLS
  INPUT "quel lecteur : ",1$
  1$=UPPER$(I$)
  IF 1$="O"
    1$="A"
  ENDIF
  IF 1$="1"
    1$="B"
  ENDIF
UNTIL 1$="A" OR 1$="B"
ALERT 1,"INSERER VOTRE DISQUETTE:  DE SAUVEGARDE :  'SPEEDBALL'",1,"PRET !",b ill
REPEAT
  FILESELECT 1$+":\*.DAT",b$,a$
UNTIL EXIST(a$) AND a$<>"A:\"
IF a$=" "
  EDIT
ENDIF
OPEN "R" ,#1,a$
RESTORE speedball
FOR e%=Ø TO 3
  READ el%(e%)
NEXT e%
RESTORE speedballe
FOR I%=Ø TO 3
  READ li%(I%)
  li$(I%)=CHR$(li%(I%))
NEXT I%
FOR m%=Ø TO 3
  SEEK #1,el%(m%)
  PRINT #1,li$(m%);
NEXT m%
CLOSE #1
CLS
PRINT AT(12,12);
PRINT "CHANGEMENT EFFECTUE !"
PRINT AT(11,14);
PRINT "VOULEZ-VOUS CONTINUER ?"
REPEAT
  z%=INP(2)
  IF z%=79 OR z%=111
    RUN
  ENDIF
UNTIL z%=78 OR z%=11Ø
EDIT
speedball:
DATA 234,236,268,27Ø
speedballe:
DATA &H7Ø,&HØ9,&HØØ,&H7F
```

AMSTRAD

## OBSIDIAN

***Et encore vous avez rien vu...***

```
1 'VIES INFINIES PAR David DIARRA
1Ø MEMORY &15ØØ
2Ø LOAD "OBSIDIAN"
3Ø POKE &189Ø,&C9
4Ø CALL &11ØØ
```

AMSTRAD

## RETURN OF THE JEDI

***Et ne reviens jamais.***

```
1Ø 'Vies infinies pour RETURN OF THE JEDI version Disk
2Ø 'Par Patrice MAUBERT
3Ø MEMORY &84FF:MODE 1
4Ø FOR N=&85ØØ TO &8541:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>5775 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
7Ø PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
8Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &85ØØ:ùCPM
9Ø DATA 16,ØØ,ØE,41,21,EE,7F,CD,2E,85,16,ØØ,ØE,42
1ØØ DATA 21,ØØ,82,CD,2E,85,31,ØØ,9Ø,3E,11,32,52,66
11Ø DATA 3E,C3,32,64,8Ø,3E,37,32,65,8Ø,3E,85,32,66
12Ø DATA 8Ø,C3,ØB,8Ø,1E,ØØ,DF,34,85,C9,66,C6,Ø7,ED
13Ø DATA 49,3E,18,32,D1,Ø5,32,4C,28,C7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

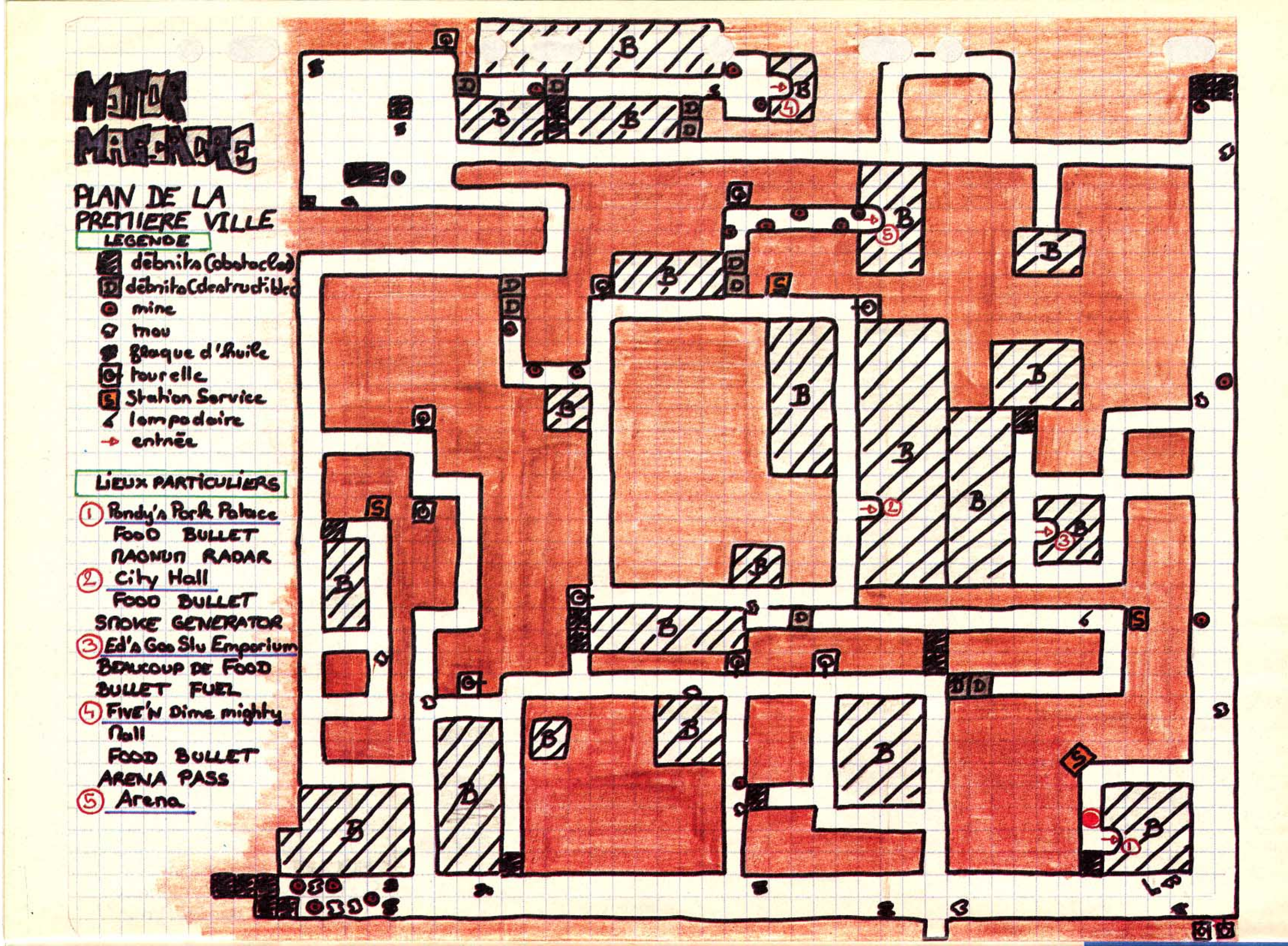



## FIFTH QUADRANT

***Montre et change de chaîne...***

```
1Ø REM Energie infini, temps infini, munitions infinies
2Ø REM pour FIFTH QUADRANT version cassette
3Ø REM De Diego PRADOS
4Ø REM
5Ø REM POKE 31698,Ø:POKE 317Ø3,Ø:Vies infinies a introduire avec la multiface
6Ø REM POKE 3129Ø,Ø:Munitions infinies, idem
7Ø REM POKE 33827,167:Temps infini, idem
8Ø REM
9Ø FOR F=48896 TO 48933:READ A:POKE F,A:NEXT F
1ØØ MEMORY 16384-1
11Ø LOAD "!",16384:POKE 165ØØ+23,Ø:POKE 165ØØ+24,191
12Ø CALL 163ØØ+84
13Ø DATA 62,ØØ,5Ø,21Ø,123,62,ØØ,5Ø
14Ø DATA 215,157,62,ØØ,5Ø,58,122,62
15Ø DATA 167,5Ø,35,132,62,61,5Ø,56
16Ø DATA 16Ø,62,38,5Ø,187,158,62,62
17Ø DATA 5Ø,121,115,195,96,153
```





MOTOR MASSACRE
PLAN DE LA PREMIERE VILLE
LEGENDE
débris (obstacle)
débris (destructible)
mine
trou
flaque d'huile
tourelle
Station Service
lampadaire
entrée
LIEUX PARTICULIERS
1 Pondy's Pork Palace
FOOD BULLET
MAGNUM RADAR
2 City Hall
FOOD BULLET
SMOKE GENERATOR
3 Ed's Goo Slu Emporium
BEAUCOUP DE FOOD
BULLET FUEL
4 Five'N Dime mighty Mall
FOOD BULLET
ARENA PASS
5 Arena

**La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.**




## KATTRAP

Prendre un éditeur de secteurs et rechercher la chaîne héxadécimale suivante : FB 3E Ø5 32 51 ØA 3E ØØ et la remplacer par FB 3E 5A 32 51 ØA 3E ØØ puis rechercher DD 77 Ø6 3E Ø5 32 4B ØA et la remplacer par DD 77 Ø6 3E 5A 32 4B ØA (Diego PRADOS).

## MEGANOVA

Code pour la deuxième partie : 26719. La troisème : 1664Ø. (Diego PRADOS).

## MUTANT ZONE

(1er partie) Pour avoir 255 vies prendre un éditeur de secteurs et rechercher la chaîne héxadécimale suivante : 3D CD C9 3E Ø5 32 27 CD et la remplacer par : 3D CD C9 3E FF 32 27 CD (2ème partie) Pour avoir 255 vies prendre un éditeur de secteurs et rechercher la chaîne héxadcimale suivante : 3F CD C9 3E Ø5 32 28 CD et la remplacer par : 3F CD C9 3E FF 32 28 CD (Diego PRADOS).

## MOTOS

Pour avoir 255 vies prendre un éditeur de secteurs et rechercher la chaîne héxadécimale suivante : Ø5 32 B1 2Ø 21 AB 2Ø 11 et la remplacer par : FF 32 B1 2Ø 21 AB 2Ø 11 (Diego PRADOS)

## NORTH STAR

Pour avoir:
-L'invulnérabilité:
POKE &CDØ,Ø
-L'oxigène infini:
POKE &2B3Ø,Ø
POKE &2BE4,Ø
-Vies infinies:
POKE &29ØC,&3C

## MIAMI VICE

Pour avoir l'invulnérabilité:
POKE &6FØ,Ø
POKE &6F1,Ø
POKE &6F2,Ø

## IMPOSSABALL

Pour avoir:
-Le temps infini:
POKE &96DC,Ø
-Les vies infinies:
POKE &A462,Ø

## PAPERBOY

Pour avoir les vies infinies:
POKE &9AC,&B7

## R-TYPE

Prenez votre éditeur de secteurs chouchou, rechercher 2Ø 49 2Ø 54 2Ø 2Ø Ø5 et remplacer les par 2Ø492Ø542Ø2ØFF. (Fabrice BACQUIAS)

## WORLD GAMES

Pour le plongeon, pour faire le maximum de points, sautez du haut de la falaise. Lorsque vous vous êtes élancé, donnez un coup de joy à gauche pour vous éloigner de la falaise, ensuite, mettez votre joystick en bas. Votre plongeur ira très vite. Pour avoir beaucoup de points, vous devez remonter à la surface de l'eau, de très profond, donc, quand vous voyez que vous allez vous écraser sur le fond de l'eau, donnez un petit coup à gauche. Vous devriez gagner beaucoup de points. Pour le rodéo, lorsque le taureau est tourné vers la droite, maintenez votre joystick à droite. Si le taureau est tourné vers la gauche. Quand le taureau tourne, mettez votre joystick vers le bas. S'il vous jette dans les airs vers la droite, donnez très rapidement un coup vers la gauche. S'il vous jette vers la droite, donnez un coup vers la gauche. (Olivier MUNOZ)

## ATARI

## CYBERMIND

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets : 2Ø 2D 83 ØE 52 8Ø 67 Ø6 4E F9 et les remplacer par : 2Ø 2D ØØ ØØ ØØ Ø3 83 ØE 4E F9. Et comme dirait CABREL : et tourne les hélicos, voilà des hélicos infinis mes cocos. (GILLUS)

## LED STORM

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets : Ø4 79 ØØ Ø1 ØØ ØØ D7 6C et les remplacez les par : 33 FC ØØ 3F ØØ ØØ D7 6C. Il faut le faire deux fois. Et voilà une fois de plus Gillus frappe très fort et vous propose LED-STORM. Voilà la voiture la plus costaud du monde. (GILLUS)

## GILLUS

***Vous avez été très nombreux à nous réclamer la photo de notre plus grand patcheur.... Gillus a cédé à vos désirs, et a accepté de lever le voile sur son incognito...; (dommage..héhéhé) Si certaines d'entre vous sont mordues, c'est trop tard, Gillus est marié ! (contre qui ??? )***




## THUNDER WINGS

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets : 53 39 ØØ Ø1 C2 7F 66 ØØ et les remplacer par : 6Ø Ø4 ØØ 47 49 4C 66 ØØ. Pour avoir des bombes infinies, recherchez : 53 39 ØØ Ø1 C2 7D et remplacer les par : 6Ø Ø4 ØØ 47 49 4C. Boum Boum choisissez bien, choisissez Gillus !!! Voilà vies et bombes infinies...classique pour Gillus... (GILLUS)

## LOMBARD RALLY

Pour gagner à chaque épreuves : -Choisir une épreuve -Appuyer sur ESC dès la fin du compte à rebours. Ainsi l'ordinateur vous fera terminer l'épreuve en quelques dixièmes de seconde. Répétez cette manoeuvre autant de fois que vous voudrez, comme ceci vous amasserez de l'argent et pourrez acheter plein de pièces de rechanges ou bien un petit moteur V6. Bonne route..(LOLO)

## R-TYPE

- Utiliser d'abord les vies infinies données dans JOYSTICK N°13 ensuite : -Pour la chenille du premier niveau (celle qui tourne en rond), il faut passer à l'intérieur du cercle formé par celle-ci et tirer une "grosse patate", elle se détruira. -Pour le monstre de fin de premier stage, il faut lui tirer dessus en plein milieu du corps (avec des grosses patates ...). -Pour la chenille du deuxième niveau, elle est indestructible, il faut l'éviter et au bout de quelques secondes elle rentre dans une sorte d'abrit organique surmonté d'un oeil. Il faut détruire cet oeil ! -Pour le troisième niveau, il est constitué d'un énorme vaisseau. Il faut détruire toutes ses défenses (réacteurs, pièges, canons...) et parfois il est nécessaire de se protéger dans les "logements" du vaisseau ou du décors pour éviter d'être applati par celui-ci. Les autres niveaux sont légèrement plus simples, il y en a 9. (Eric BONTEMPS).

## MINI GOLF

Si vous voulez avoir de nouveaux parcours, remplacer dans la disquette de parcours tous les fichier L en H et vis versa. (Jérome RICHOUS)

## INDIANA JONES

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 53 72 ØØ ØØ 6B ØØ ØØ 38 4A 5Ø 66 ØØ ØØ Ø8 et les remplacer par : 6Ø Ø6 47 49 4C 4C 55 53 4A 5Ø 66 ØØ ØØ Ø8. Merci au grand GILLUS pour ce patche. Je rappel que vous pouvez lui écrire à JEUX...CRACK. (GILLUS)

# MASK

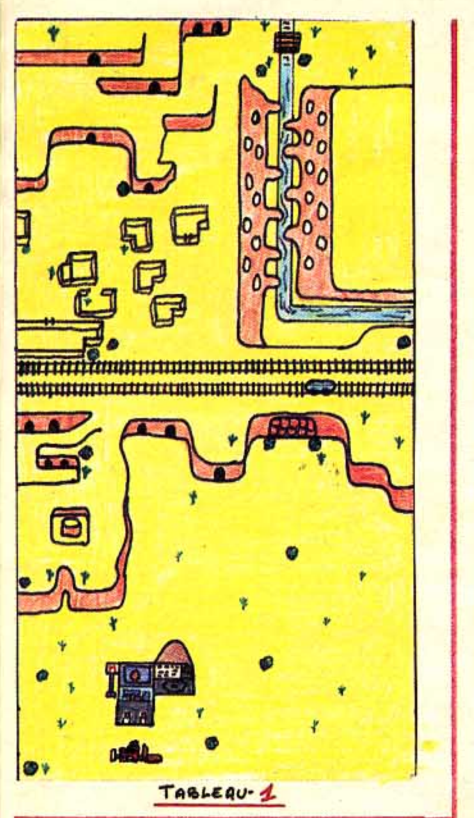



TABLEAU : 1

Eboulement de rocher

Faire sauter l'entrée avec une bombe à retardement.

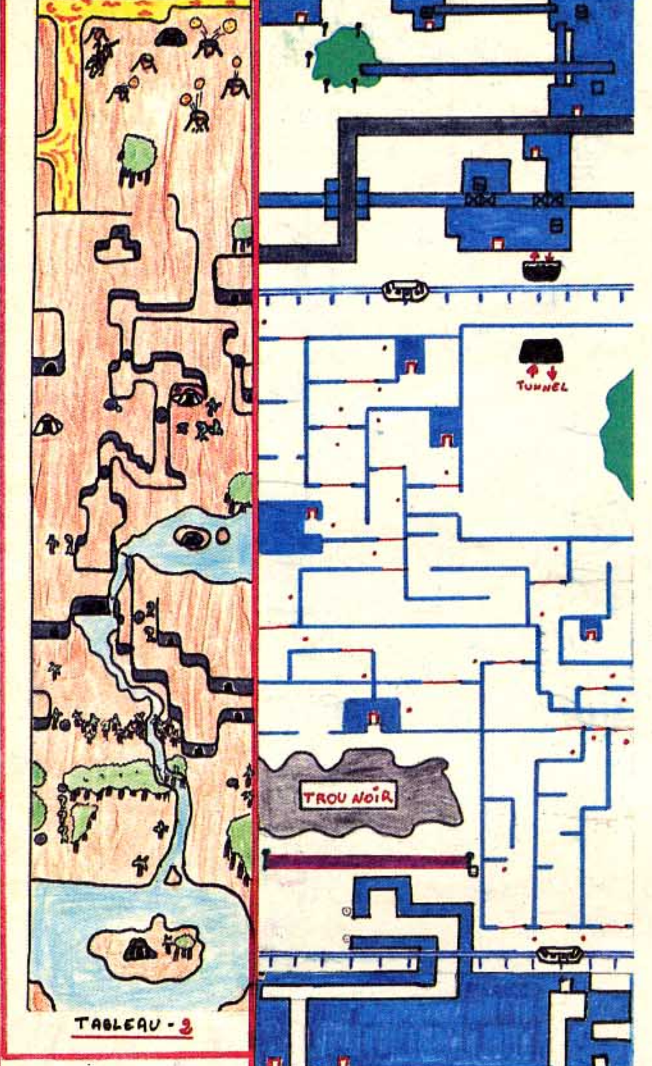
TABLEAU : 2

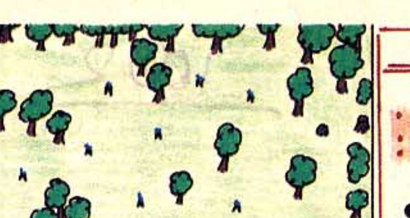
Un des passages pour accéder à l'autre partie du tableau. Puis faire sauter la pante carnivore.

TABLEAU : 3 Boitier de contrôle à faire sauter, pour ouvrir le passage.

Passer sur le pont pour ouvrir la porte.



Champ de mines

Nid d'araignées géantes

Geyser

Canon

Pour détruire la base : poser une bombe sur la tête de la statue puis deux a ses pieds, pour faire sauter les portes.

Serpents géants, très dangereux, crache des boules de feux.

TABLEAU - 4

Une fois que vous avez le scanner et que l'écran vous indique que vous avez les 4 puzzles de la même couleur, formez la lettre avec les touches (de F1 à F9) puis appuyez sur la touche que vous venez de former. Le scanner vous indiquera la direction à prendre. Une fois les hommes trouvés, rammassez les Masques, puis retourné sur le rond bleu qui vous transporte dans le temps.

MASKS à Trouver dans le Tableau 1

MATT TRACKER — AGE : 28 — MASK : ULTRA FLASH — CODENAME HUNTER

BRUCE SATO — AGE : 27 — MASK LIFTER — CODENAME MAGIC

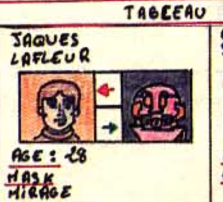


TABLEAU 2

JAQUES LAFLEUR — AGE : 28 — MASK MIRAGE — CODENAME TRAIL BLAZER

ALEX SECTOR — AGE : 42 — MASK JACK RABBIT — CODENAME MEGA BYTE

TABLEAU 3

JULIO LOPEZ — AGE : 28 — MASK STREAMER — CODENAME DOC

BUDDIES HAWKS — AGE : 27 — MASK LIFTER — CODENAME MAGIC

TABLEAU 4 (fin)

DUSTY HAYES — AGE : 25 — MASK BACKLASH — CODENAME POWDER KEG

SCOTT TRAKKER — AGE : 10 — MASK T-BOB — CODENAME SCAT

Francis R



## AMIGA

### TITAN

Pour les mecs qui ne veulent pas aller à l'école demain. Il leur suffit d'appuyer sur la touche F9 dès le début de la partie, et ho!! miracle!! on ne perd plus la boule.

### CRAZY CARS

Mauvaise nouvelle, Icare s'est écrasé. Non c'est pas ça. (Stéf rends moi mon Coca , ou je te colle mon pieds dans la g...) C'est toujours pas ça, ou c'est que j'ai mis mon brouillon?Ah le voilà, alors il faut comme je vous le disais plus haut , appuyer sur le bouton de tir pendant le chargement et se mettre la manette dans un angle, et voilà t'as gagner une minute de chargement.

### METROCROSS

Pour avoir des vies infinies, avec un éditeur de secteur, il faut éditer le programme dans le dossier AUTO. puis rechercher les valeurs hexa 5379 et le remplacer par 8ØØØ.

(Frédéric HASSID)

### SWORD OF SODAN

Au début du jeu, quand une belle image vous demandera de choisir entre "héros et héroïne", maintenez le bouton de feu enfoncé et choisissez votre personnage. Ceci vous donnera... des Vies Infinies !!!
(GACH Jean-Luc)

### MANIAX

Pour ceux qui en auraient marre de toujours voir les mêmes premières images, il est possible d'en modifier l'ordre. Armez vous de votre CLI et remplacer : image1.pic par image2.pic ou vice versa avec d'autres numéros pour modifier l'ordre de l'apparition.Attention de ne pas perdre d'image... (Ludovic L.)

### TIGER ROAD

Dans le tableau 12 (celui ou l'on doit sauter sur des statues pour arriver à la sortie) : SD=sauter à droite; SG=sauter à gauche; D=aller à droite; G=aller à gauche. D,G,SD,SG,G,SD,G,SD, G, SD, SD,D,SG,G,SG puis : pour avoir le bonnus : D,SG, recommencer. Pour sortir faire : G,SG,G (à l'extrême), SD,G,SD, G,SD ,D,SD,SD. (Ludovic L.)

### BIONIC COMMANDO

Pour avoir plein de bidouilles : prendre un éditeur de mémoire (ex: monitor-c) et charger le fichier "bionic" en 3ØØØØ. Pour avoir des vies infinies : mettre ØØØØ en 3cd4a. Pour avoir du temps infini : mettre ØØØØ en 3cd48. Pour choisir son tableau (de 1 a 5): - Mettre cda2 en 3Ø212 et en 3Ø3d2 pour le 2ème niveau. - Mettre cdc2 en 3Ø212 et en 3Ø3d2 pour le 3ème niveau. - Mettre cde2 en 3Ø212 et en 3Ø3d2 pour le 4ème niveau. - Mettre ceØ2 en 3Ø212 et en 3Ø3d2 pour le 5ème niveau. De plus mettre de ØØØØ a ØØØ4 (du niveau 1 a 5) en 33d34, en 33d4a et en 33d56 et mettre 4ef9 en 3Ø21a et mettre Ø39e en 3Ø21e tous ceci pour changer de tableu. (Pierre BOUTAVANT)

## COMMODORE

### CRYSTAL CASTLE

Pour avoir des vies infinies sur cassette, il faut brancher les 2 joyticks avant de charger le jeu. Une fois le jeu chargé, appuyez sur les boutons de tirs jusqu'à ce que le magnétophone reparte. Ensuite pour passer plusieurs tableaux à la fois, placer l'ours en haut à gauche du premier tableau et appuyer sur le bouton de tir. (Olivier BRENIER)

### FIST II

Lorsque le scrolling se met en marche, taper la touche "RESTORE" ce qui évite de combattre. (Olivier BRENIER)

### ADDICTABALL

Après avoir fait un reset :
pour avoir 255 vies :
POKE 32Ø6Ø,255
pour changer de level :
POKE 32Ø32, (level-1)
SYS 32ØØØ (Michel DURIN)

### FEUD

Pour avoir tous les ingrédients
POKE 164Ø4,14:SYS 16384
(Julien LEPEUT).

### CRITICAL MASS

Après avoir fait un reset :
pour avoir du temps infini :
POKE 11899,165
pour changer de niveau :
POKE 24753, niveau ( 1 à 7)
SYS 24576
(Michel DURIN).

### MISSION ELEVATOR

Après avoir fait un reset :
pour avoir 255 vies :
POKE 2347,255
pour que le temps s'écoule plus lentement :
POKE 235Ø,Ø:SYS 22ØØ
(Michel DURIN).

## SPECTRUM

### GRYZOR

Pour avoir les vies infinies:
POKE 33Ø15,99

### HUNCHBACK

Pour avoir les vies infinies:
POKE 26888,Ø

### GYROSCOPE

Pour avoir:
-Le temps infini:
POKE 52138,2Ø1
-Les vies infinies:
POKE 53992,Ø
-L'invulnérabilité
POKE 53887,2Ø1

### HIGHWAY ENCOUNTER

Pour avoir:
-Un anti-feu: POKE 4Ø736,2Ø1
-L'élimination des ennemis:
POKE 37815,2Ø1
-L'invulnérabilité au brûlures:
POKE 4Ø736,2Ø1

### GHOST'N GOBLINS

Pour avoir les vies infinies:
POKE 36Ø57,Ø
POKE 36Ø58,Ø
POKE 36Ø59,Ø
POKE 36Ø6Ø,Ø

## MSX

### SORCERY

Pour avoir l'energie infinie:
POKE &H9B5A,Ø

### STORMBRINGER

Pour avoir l'energie infinie:
POKE &H93BC,Ø

### AU REVOIR MONTY

Pour avoir les vies infinies:
POKE &HA97B,Ø

### BOUNDER

Pour avoir les vies infinies:
POKE &HØC13,Ø

## PC

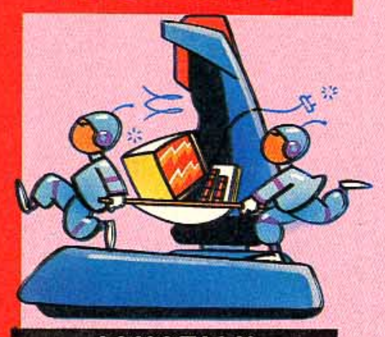
### MANHATTAN DEALERS

-Dans le quartier chinois, à l'intérieur de la maison, dès que l'écran apparait il faut foncer sur le samouraï et donner des coups de pieds bas. cela le bloquera ainsi que ses disciples, il vous suffit de les taper pour qu'il vous attaquent (pour le maître il faudra sortir de l'écran puis revenir) -Pour l'écran ou Harry (vous) apparait, il faut se mettre dans l'escalier (si aucun Dealers ne vient par là). Et vous pourrez les frappez sans qu'ils ne vous touchent. -Dans la cave on peut utiliser le même système que ci-dessus. -Pour finir au tableau où il y a le panier de basket, il faut se mettre entre le grillage et le mûr. Là, si il y a deux Dealers vous n'en combattez qu'un seul à la fois. (Cédric TRANCHON)

## THOMSON

### BUSINNES +

Dans le programme basic principale, changez en ligne 9Ø le 1ØØØØØ, qui est la somme divisée par le nombre de joueurs destiné à votre usine, par un chiffre de votre choix (supérieur).(Luc DEFRAN)



JOYSTICK
SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

# Secours

*Mission impossible.. ? Vous êtes perdu, dans un jeu? Envoyez nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro. Vous êtes victorieux? vous avez la solution aux problèmes ? écrivez nous votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux....*

**Stéf.**

## QUESTIONS

**YIE AR KUNG FU II**
Un lecteur. Q.10629
Existe-il quelques trucs pour vaincre tous les ennemis sur compilation?

**S.O.S**
Un lecteur. Q.10630
Comment faire pour utiliser les pokes? Les jeux se lancent tout seul, sans mettre RUN. De plus, je n'arrive pas à lancer les listings. Merci.

**METAL GEAR**
Cédric. Q.10631
Je voudrais savoir où se trouve la carte N°5 pour pouvoir entrer dans le deuxième batiment? J'ai tout fouillé (ou presque) et je n'ai rien trouvé. Cette carte sert aussi à prendre un uniforme ennemi, le deuxième batiment est juste après le tank ennemi.

**GHOST BUSTERS**
Bertrand. Q.10632
Help!! Comment fait-on pour rentrer dans le temple? Merci d'avance.

**LA CITE PERDUE**
Franky. Q.10634
Que faut-il faire pour se débarasser des gardes car il nous tuent pendant le sommeil? Que faut-il faire pour entrer dans le gouffre?

**THE HOBBIT**
Romuald. Q.10635
Je suis complêtement paumé, je voudrais avoir quelques tuyaux.

**RENEGADE**
Nicolas. Q.10636
Je n'arrive pas à passer le 5ème Boss (celui au pistolet) je voudrais des trucs ou des pokes pour le passer. Mon ordinateur est un Amstrad.

**BACTRON**
Cathy. Q.10637
Je ne sais pas vraiment ce qu'il faut faire. Je touche des objets différents mais je ne sais pas si ce sont les bons! Gaps...aidez-moi sinon je sens que bientôt une disquette volera par le fenêtre...

**KING QUEST IV**
Christophe. Q.10638
Que doit-on faire ou dire lorsque l'on se trouve devant la jeune-fille qui est assise sur un lit au dernier étage.

**BARBARIAN II**
David. Q.10640
J'aimerai savoir s'il existe un plan, listing, truc pour ce jeu. (Atari ST)

**TOTAL ECLYPSE**
Babydou. Q.10641
Je voudrai tous les trucs possibles sur ce jeu.

**THE LAST NINJA II**
Jim. Q.10642
C'est à Zark que je m'adresse: "S'il te plait, pourrais-tu m'expliquer en détail comment arracher la grille qui se trouve près du ventilateur. Je n'en peux plus, j'ai tout essayé. Merci d'avance".

**SENTINEL**
Franky. Q.10633
Je suis bloqué, je recherche les codes. Help!

**DRAGON'S LAIR**
Olivier. Q.10643
Je n'arrive pas à finir ce jeux, pouvez-vous me donner des renseignements?

**A320**
Pierre-Yves. Q.10644
Après avoir atteri, le pirate me dit d'aller dans les toilettes et là, l'avion explose! Aidez-moi!

**TURBO CUP**
Un lecteur. Q.10645
Pour le parcours tout va bien. Mais après, l'ordinateur n'enregistre pas mon score et mon nom, je craque!

**L'ILE**
Philipe. Q.10646
Pourriez-vous m'indiquer comment entrer dans le temple et comment prendre la barque.

**S.O.S**
Ludovic. Q.10639
Je recherche l'équivalent des instructions MODE et SYMBOL sur TO8.

## REPONSES

**GARRY LINEKERS SUPERSKILLS**
Philippe. R.10448
Pour jongler avec le genou, il faut bouger le joystick de gauche à droite (!!??:NDLR).

**SAPIENS**
Un lecteur. R.10491
Rien de plus facile! Dirige la flêche au milieu des extrémités du carré noir. Apuyer 2 à 3 secondes sur la barre d'espace et quand il ne reste plus beaucoup de noir aux extrémités des pointillés place la flêche dans le noir et tape des petits coups sur la barre d'espace.

**OPERATION WOLF**
Joystick. R.10505
Bon, on ne va pas épiloguer sur les lecteurs qui n'ont pas toute la collection. On peut trouver un listing d'Opération Wolf dans le N°8. A titre d'information, commander les anciens numéros n'est pas un problème, mais il n'y en aura pas pour tout le monde.

**EXPLORA**
Un lecteur. R.10508
Il faut aller serrer la main d'un lépreux à l'aide des gants que l'on trouve dans une petite commode. Le lépreux vous donnera un message qu'il faudra donner aux cornacs qui vous emmeneront devant l'entrée d'un temple. Il vous faut y entrer et recupérer l'eau de jouvence dans une bouteille qui se trouve à la cuisine et donnez en au lépreux qui aprés cela vous donnera la clef de cette porte.

**GOONIES**
Newhouse. R.10496
Sert toi de la chaise pour atteindre la presse, faites des billets pour attirer Mama Fratelli dehors, et va renverser le bocal sur le feu. Sort en courant avec l'autre.

**BATMAN**
Manu. R.10509
Je suppose que tu veux parler du village avec les huttes, si c'est cela, dans les trois dernières huttes, il y a quelque chose. Dans la dernière, il y a la torche pour le tunnel, dans l'avant dernière il y a la sortie et dans l'avant-avant dernière, il y a la carte pour te diriger dans le tunnel.

**LEGEND OF KAGE**
MicroKing. R.10513
A la fin du premier niveau, tu ne peux pas aller plus loin, il faut d'abord tuer 20 ninjas (ceux qui crache du feu).

**DRAGON'S LAIR**
Un lecteur. R.10514
Il faut se mettre le plus possible vers le haut et sauter au dernier moment.

**LE PASSAGER DU TEMPS**
Sylvie. R.10525
Pour sortir de l'entrée, il faut examiner la poche, prendre la pièce, éteindre la lampe, dévisser l'ampoule, mettre la pièce dans la douille, allumer la lampe. N'oublie pas d'examiner le tiroir et sous le meuble.

**GAME OVER II**
Laurent. R.10526
Une fois le programme chargé, tu est obligé d'appuyer sur l'option 4 et rentrer le code (qui est 10218). L'option 4 disparaitra et tu pourras appuyer alors sur la touche 3 pour jouer.

**LE PASSAGER DU TEMPS**
Sylvie. R.10531
Devant l'ordinateur il faut taper: Allume ordinateur, cat, charge démarre, éteinds ordinateur, Est, tourne tableau, prends livre de Dumas, Nord, Haut. Pour le code il suffit de taper CODE (mais attention, rien ne s'inscrit sur l'écran) ensuite tu tapes: t ire manette, et prends carte CPU. Tu descends dans la cave, tu soudes le circuit, tu remontes et tu recommences la même chose avec l'ordinateur, mais après CODE, tape: Enfiche carte CPU, tire manette, pousse manette.

**RENEGADE**
Olivier. R.10534
Pour tuer le quatrième chef, tu dois d'abord éliminer tous les noirs. Ensuite, diriger le chef vers le mur de droite. Quand il est collé au mur (et toi aussi), donne des coups de pieds vers l'arrière. Répète cette action plusieurs fois et tu en viendras à bout.

**GREAT ESCAPE**
Vincent. R.10535
Pour pouvoir se servir des objets trouvés, il faut appuyer sur "Fire" et aller à gauche ou à droite en même temps.

**SRAM**
Hubert. R.10539
Il faut prendre le canif dans un arbre de la forêt. Ensuite, aller voir le loup garou et dire: "tuer loup-garou" "t'as de beaux yeux tu sais" "de couper oreille" "et te voilà en possession de l'oreille"

**MUTANTS**
Michël. R.10541
Votre tâche consiste à pénétrer dans les 15 zones de test dans l'espace lointain de la corporation Zéro Survivant et à trouver les composants d'un mécanisme d'auto-destruction. Pour détruire le système et accéder au niveau 2, tous ces pomposants doivent être réunis et assemblés dans une seizième zone appelée zone de contrôle. Chaque zone de test contient différentes séries de mutants. Pour mener à bien votre tâche, vous disposez de quatre vies et d'un temps illimité. Au début du jeu, votre vaisseau est accroché au vaiseau principal en attendant d'être projeté dans la zone de votre choix.

**BEYOND THE ICE PALACE**
Janne. R.10543
Le but du jeu est de tuer une sorcière. 3 tableaux te sont proposés.

**DEFENDER OF THE CROWN**
Un lecteur. R.10545
Il faut choisir Wilfrid the wild au début de la partie, puis lors du tournoi, lorsqu'on voit le terrain vu de haut, mettre la flèche sur le tête du cheval qui est en bas à gauche. Votre adversaire viendra s'empaler sur la lance.

**LA CHOSE DE GROTEMBOURG**
Cathy. R.10555
Après la forêt tu tapes: ouest, ouest, enfiler pieu (que tu as pris dans les ordures), sud, nord, est, examiner tronc creux, vaporiser aérosol (l'insecticide se trouve dans une maison), fouiller tronc, (re)fouiller tronc, prendre jerrican, vider essence, nord, est, donner pigeon au chasseur, ouest, nord, dégoupiller grenade, lancer grenade (rapidement à cause du compte à rebours en temps réel), nord...

**VINDICATOR**
Limons. R.10556
Voici les codes d'accés pour les ordinateurs: JONATHAN DUNN, JAMES HIGGINS, MARTIN MC DONALD, SIMON BUTLER, JOHN MEEGAN, MARK JONES, PAUL OWENS, IVAN HORN, ANDREW DEAKIN, DAWN DRAKE, MIKE LAMB, PAUL HUGHES, ROCKYMINGS, KANE VALENTINE.

**LE PASSAGER DU TEMPS**
Sylvie. R.10557
Pour entrer dans la maison, il faut examiner la poubelle, prendre le journal, déchirer une feuille, glisser la feuille sous la porte, secouer 3 fois la porte, tirer la feuille, prendre la clef et ouvrir la porte.

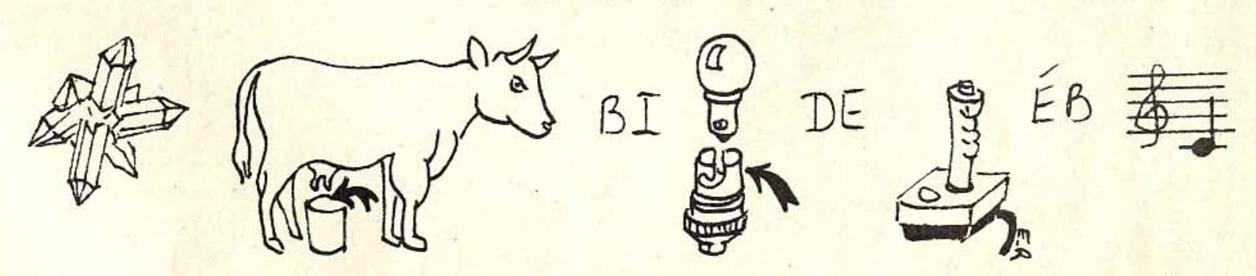
**L'ILE**
Jackie. R.10595
Dans le temple tourner anneau, tirer anneau, tourner anneau, pousser anneau, prendre masque. Donner le masque au passeur. Rejoindre la barque et monter dedans. Ouest (2fois), examiner sol, prendre fleurs. Est (2 fois) monter barque. Est, Sud, donner fleurs, prendre pollen, Nord, Ouest, monte barque, Sud, mange pollen, Sud, Est. Fouiller buisson, prendre Cristal... Bon courage.

**S.O.S.**
Daniel R. 10351
Pour ne plus avoir accès à un programme basic en faisant LIST, il y à deux solutions.
-SAVE"Nom du programme",P. Mais on peut facilement supprimer cette protection avec un utilitaire comme Discology.
-Passons à la deuxième solution, la protection en mode direct. Attention, si le programme à protéger contient quelques goto, gosub et autre instructions nécessitant la recherche d'un numéro de lignes, vous aurez droit à un magnifique "Line does exist in...", ou à un message similaire.
En premier lieu, sachez simplement que, quand vous programmez en basic, votre réalisation se loge dans la mémoire du CPC à partir de l'adresse &170 (368 en décimal). Les deux premiers octets (368 et 369) contiennent la longueur de la ligne, les deux suivants contiennent le numéro de la ligne. Exemple: La ligne 10 a une longueur de 73 octets, regardons les valeurs dans la mémoire, PEEK(368)=73, PEEK(369)=0, PEEK(370)=10, PEEK(371)=0. Passons maintenant à la protection du programme! Il suffit de taper ces POKES suivant en mode direct: POKE 368,255:POKE 369,255:POKE 370,0:POKE 371,0. Ceux qui ont suivi ce qui a été écrit plus haut (j'espère qu'ils sont nombreux) n'auront aucun mal à comprendre l'effet de ces POKES: on "truque" la longueur de la première ligne et on la renumérote à 0. Résultat: Le programme n'est plus listable mais tourne à merveille.

**Merci à RAPHAEL EXCOFFIER pour cette seconde de détente.**



# REBUS




**Réponse : J'aime les bidouilles de JOYSTICK Hebdo!**

# l'annonce

## AMIGA

### ACHAT

75 N°2001422
Amiga 500 achète imp. Citizen 120D ou autres en très bon état : 1000/1200 F. Vend jeux : Teenage Q., Titan, Pacmania. Cherche et possède hot news uniquement. Faire offre à FOLQUIER Pascal. Tel.: 45.79.92.04. (après 20h).

### CONTACT

67 N°2001434
Cherche contacts pour échange sérieux et durables, sur Amiga 500. Envoyez vos listes. Réponse assurée. Contacter MICHEL Nicolas. 7 Rue des Remparts. 67480 FORT-LOUIS.

80 N°2001355
Echange news pour Amiga contre drive externe ou disks. Vend Apple II + drive + jeux : 1600 F. Vend jeux pour Amiga. D.D. 28 Rue Allou. 80450 CAMON. Réponse assurée. (Débutants acceptés).

## AMSTRAD

### ACHAT

57 N°2001417
Cherche lecteur disquettes pour Amstrad CPC 464 (bon prix). Ecrire à PEIFFER Hervé. 2 Rue de Périgueux. 57070 METZ. Tel.: 87.75.24.41.

77 N°2001446
Cherche et achète Double Dragon et Dragon Ninja. Possibilité d'échange. Contacter GALLIOT David. 79 Avenue Clémenceau. 77100 MEAUX.

95 N°2001435
Achète pas cher sur disk news : (Zombi, Rambo II, Opération Wolf, Titan, Dragon Ninja, Robocop, Pacmania, 944 Turbo Cup, Netherworld, R-Type). Vend aussi nombreux jeux (pas cher). Cherche correspondant. Contacter Cyrille. Tel.: 39.83.18.76.



### CONTACT

57 N°2001410
Cherche contact pour échange de jeux sur (DK). Envoyez vos listes avec adresse. Contacter HAMERT Laurent. 10 Rue des Genêts. Le Ban St-Martin. 57050 METZ. Tel.: 87.31.24.47. Merci. A bientôt!

57 N°2001440
Cherche contact pour échange jeux sur 6128. Possède nouveautés : (Tiger Road, Turbo Cup, Cybernoid II, Opération Wolf). Contacter MONTEIRO Samuel. 31 Rue les Hauts Blancherons. 57159 BRONVAUX.

59 N°2001464
Cherche contacts pour échanger des programmes et des jeux. (Cherche Crazy Cars II, Rambo III etc...). Envoyez vos listes à MERCIER Benoit. 75 Rue Leruste. 59150 WATTRELOS. (Réponse assurée).

75 N°2001415
6128 vend nombreux jeux. Possède news : (Thunderblade, Dragon Ninja...). Liste sur demande contre enveloppe timbrée. Contacter JORGE Christophe. 26 Rue Daubigny. 75017 PARIS. Tel.: 42.67.50.64.

83 N°2001443
CPC 6128 cherche correspondant pour échanger jeux, bidouilles. Envoyer liste à ALOCCIO Sébastien. Impasse les Pensées N°47. Le Coudon. 83210 LA FARLEDE. Tel.: 94.48.70.96. (18h30). Tel.: 94.46.22.12. (12h30).

92 N°2001465
Cherche contact pour échanger jeux sur CPC 6128. Possède nouveautés. (Robocop, Savage, Ik+, Opération Wolf, Beyond the Ice Palace etc...). Ecrire à NICOLAS Alex. 11 Rue du Bois St Père. 92500 RUEIL MALMAISON. Tel.: 47.49.41.11.

94 N°2001413
Cherche personne sympa pour échanger jeux sur K7 et DK. Possède news : Crazy Cars II, Turbo Cup. Envoyez vos listes à PASQUIER Arnaud. 7 Rue de la Plaine. 94430 CHENNEVIERES S/MARNE. Tel.: 45.76.47.58. A bientôt!

### ECHANGE

50 N°2001436
Echange nombreux jeux DK. Envoyez vite vos listes, réponse rapide et assurée. Contacter MAZALE Bruno. 1 Cité Saint Fiacre. 50180 AGNEAUX. Tel.: 33.05.31.11. (le soir après 18h).

59 N°2001448
Echange news et utilitaires sur Amstrad disk. Envoyez vos listes à PAQUIET J.M. 49 Rue des Fleurs. 59250 HALLUIN.

67 N°2001451
Echange nouveautés sur 6128. Possède super news. Réponse assurée. Envoyez vos listes à CLAUSS Cédric. 15 Avenue d'Alsaces. 67116 REICHSTETT. Soyez nombreux à m'écrire. Merci!

### VENTE

04 N°2001424
Vend 6128 couleur + nombreux jeux + lecteur 525 K7 + nombreux disks et K7 + revues + boites de rangement. Prix : 5000 F (à débattre). FASSI Nicolas. Le Bellevue Rue des Jardins. 04200 SISVERON. Tel.: 92.61.37.63. (après 17h15).

14 N°2001471
Vend CPC 6128 couleur (2 ans), clavier Qwerty + 1 Joystick + nombreux jeux & utilitaires (D Base II, Calcumat...) + nombreuses revues Amstrad. Le tout : 4000 F. Contacter RAULT Louis. 14240 CAUMONT L'EVENTE. Tel.: 31.77.51.63. (après 19h).

18 N°2001445
Vend magazines Weka : 370 F, Révolution : 70 F, Compil. de 15 jeux : 220 F, Masterfile : 230 F ou tout à 850 F en DK + Bard's Tale I : 30 F (+ la réponse entière) (K7) + port compris. MIGNY Christophe. La Bruère. 18400 LUNERY.

21 N°2001426
Urgent! Vend nombreux jeux (disk). (Sram, Gryzor...). Contacter DA MOTA ROCHA Hugues. Tel.: 80.22.18.86.

26 N°2001408
Vend CPC 464 couleur + lecteur de disquettes DDI1 + multiface 2 + 4 Joysticks + manuels + nombreux jeux + doubleur de Joys. + revues. Prix : 4990 F. Contacter GATTI Stéphane. 10 Rue du 19 Mars 1962. 26100 ROMANS. Tel.: 75.72.05.54. Urgent!

33 N°2001437
Vend moniteur monochrome : 500 F. Contacter GALLON Alexis. 10 Rue de Guyenne. 33160 SAINT MEDARD EN JALLES. Tel.: 56.05.28.95.

48 N°2001439
Vend discs (jeux, utilitaires, éducatifs). Pour CPC 6128. Demander liste. Cherche contact sérieux pour échange rapide. Envoyez vos listes. Contacter VIALIS Léa. Vitrolles. 48700 ST AMANS. Tel.: 66.47.37.84.

54 N°2001433
Vend clavier CPC 464 : 1500 F (à débattre). + jeux. Ou échange contre imprimante. Contacter MAGNIER Alain. Tel.: 83.62.85.33. (après 18h30 ou mercredi après-midi).

54 N°2001466
Vend revues CPC 16 à 22, Ammag 31 à 40, Amstrad Magazine 1 à 30, Amstrad 100% 1 à 27. Contacter VISOT Bernard. Tel.: 83.54.94.42. (après 17h).

69 N°2001457
CPC 6128-664, vend nombreux softs 3" (2 faces = nombreuses K7 de votre choix). Voir liste : jeux, utilitaires, éducatifs de 90 à 75 F. (Disk et frais de port compris. Contacter Norbert. Ch. de la Terrasse. 69480 ANSE. Tel.: 74.65.15.28. (de 14h à 20h).

74 N°2001462
Vend jeux sur 6128 : (Barbarian, Out Run, Combat School). Prix intéressant. Ecrire à CONUS Olivier. 13 Avenue du Docteur Palluel. 74160 ST JULIEN. Tel.: 50.49.24.85.

75 N°2001455
Vend moniteur couleur : 1300 F, CTM 644 pour 6128. CPC 464 et moniteur monochrome GT65 : 1200 F. BERNA R. 75012 PARIS. Tel.: 43.72.64.64. (après 21h).

75 N°2001460
Urgent! Vend Amstrad CPC 464 + moniteur couleur (acheter en 88) avec nombreux jeux + 2 Joysticks. Prix : 2650 F. Contacter BERTIN A. Tel.: 46.28.61.35. (après 17h).

76 N°2001400
Vend disquettes de jeux pour Amstrad + disquettes vierges maxell : 20 F (neuve) + nombreux manuels : 50 F. + nombreuses documentations + jeux et utilitaires : 20 à 50 F. LETOURNEL Alexis. 17 Allée des Fleurs. 76240 LE MESNIL. Tel.: 35.80.07.26.

77 N°2001409
Vend Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + nombreux jeux + Joystick avec doubleur + revues. Prix : 2800 F (t.b.e.). Contacter Laurent. 77140 NEMOURS. Tel.: 64.29.28.11. (après 18h).

77 N°2001416
Vend CPC 6128 couleur et monochrome + diskettes + magnéto cassette + manette + nombreuses revues. Prix : 2800 F. Contacter BREMER Laurent. 29 Allée des Bocages. 77360 VAIRES S/MARNE. Tel.: 60.20.05.67.

85 N°2001501
Echange jeux sur 6128. Possède Dan Dare, Barbarian, Rygar, Slip Fight et bien d'autres. (Disk). Contacter ARNAUD Cyril. La Genette Le Pissot. 85270 ST HILAIRE DE RIEZ. Tel.: 51.54.53.26. Salut!

89 N°2001454
Je peux vous faire de votre simple Joy, un Joy avec tir auto et bouton réglable. (50 F). Pour tous renseignements écrire à TURI Olivier. 6 Rue Veuve Lebeau Michery. 89140 PONT S/YONNE. Tel.: 86.67.16.77.

91 N°2001441
Vend disks (news). Opération Wolf, Road Blaster, Pirates... Vend disk. (à débattre). ROUSSEAU Benoist. 1 Avenue des Cottages. 91150 ETAMPES.

91 N°2001444
Vend 464 mono + manuel + Joystick + K7 TTX + jeux : (Arkanoïd, Crazy Cars, Rambo, Kung Fu, Slap Fight + Game Over + Scooby Doo + Skyfox...). Ou échange contre CPC 6128 couleur. Tel.: 60.85.06.97.

92 N°2001429
Vend Amstrad CPC 6128 couleur + nombreux jeux + 1 manette + revues + manuel. Prix : 2900 F. Vend aussi jeux (bas prix) : Qin, Les Ripoux... Contacter BERGON Emmanuel. Tel.: 47.99.93.70.

92 N°2001453
Vend CPC 664 (DK) + moniteur monochrome + imprimante DMP 2000 + nombreuses disquettes (Wel le Mans, Blood, Mortville Manoir, Heroes of the Lance...) + adapt. péritel. BEJA Daniel. 3 P. Lattre de Tassigny. 92400 COURBEVOIE. Tel.: 47.68.51.82. (après 18h).

93 N°2001418
Vend CPC 6128 couleur + housse + Joystick + revues + livres. Prix :

2800 F. (très bon état). M. DOMINGUEZ A. Appt. 2015 23 Rue Pierre Curie. 93400 ST OUEN. Tel.: 40.12.03.84.

94 N°2001428
Vend lecteur DDI1 (acheté en Déc. 88). Prix : 1500 F. Vend aussi nombreux jeux pour 200 F ou 50 F l'unité. Combat School, Crazy Cars, Quad, Arkanoïd II. Contacter TORKY Christophe. 4 Rue Louise Lesieur. 94400 MAISON ALFORT. Tel.: 43.96.01.62. (après 19h).

95 N°2001452
Vend CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2000 + nombreux disks (jeux & utilitaires) + Arsène + nombreux livres & manuels. S'adresser à LALISSE Pierre. 11 Allée des Cytises. 95590 PRESLES. Tel.: 34.70.27.01.

## ATARI

### CONTACT

44 N°2001399
Vous qui recherchez un Club pour traités tout ce qui vous passionne ou ce qui vous pose des problèmes. Alors contacter The Best. "Scrolling & Training". 81 Rue des Coteaux. 44340 BOUGUENAIS. Tel.: 40.65.66.62. A bientôt!

### ECHANGE

07 N°2001427
Echange ou vend news pour ST. Possède : Thunderblade, Ik+, Rambo III, Speedball, Iron Loro. Contacter MEYRIAL Laurent. 21 Rue Chalamet. 07270 LAMASTRE. Tel.: 75.06.56.31. (le Week End).

### VENTE

06 N°2001438
Vend jeux sur Atari ST/SF et DF : Street Fighter, Rampage, 1943, International St Soccer : 150 F l'un. Echange possible. Ecrivez-moi. AIKEN Marc-Olivier. 8 Rue de Dunkerque. 06110 LE CANNET.

13 N°2001447
Atari 520 ST (simple face) + lecteur ext. (double face) + péritel + souris + nombreux jeux au choix. Le tout très entretenu pour 4000 F. Ou échange 1040. "Evolution" Best. Contacter Patrick. Tel.: 90.59.33.03. (après 19h).

67 N°2001345
Monte Booter sur Atari 520 ST ou 1040 : 150 F. (Seulement dans la région de Strasbourg). Demander DELUMEAU Eric. Tel.: 88.84.92.17.

75 N°2001421
Vend Atari 520 + moniteur couleur : 3500 F. + vend originaux : 100 F pièce. Space Quest II, Barbarian, Palace etc... Contacter Claude. Tel.: 45.80.38.80.

92 N°2001479
Vend Atari 1040 STF (sans souris) + 3 jeux originaux. Prix : 3200 F. Urgent. Contacter Jean-Sébastien. Tel.: 46.03.11.90.

92 N°2001480
Vend Atari 520 STF + moniteur couleur avec Joystick + nombreuses disquettes. (Garantie encore 1 an). Prix : 4500 F. Contacter Sofiane DJARDI. Tel.: 45.27.49.27. Urgent.

## COMMODORE

### ACHAT

37 N°2001458
Achèterai 1541 pour Commodore (environ 500 F). Echange news K7 uniquement. (Possède : Out Run, Gauntlet II). Contacter PINEAU Sébastien. 1 Rue Paul Sabatier. 37300 JOUE-LES-TOURS. Tel.: 47.53.89.13.

### CONTACT

25 N°2001431
Echange news et autres sur Commodore 64 sur DK. Possède Double Dragon, Pirates Last N°1 et 2. Réponse assurée. Contacter FEVRE Eric. 16 les Primevères. 25130 VILLERS LE LAC.

95 N°2001432
Cherche V. Inf. et trucs pour les jeux suivants : Spy V Spy, Rambo II, Combat School, Spiderman, Kennedy Arproach... Je vais craquer S.V.P. TAUPIAC Sébastien. 31 Av. César Franck. 95200 SARCELLES.

### VENTE

69 N°2001425
Vend C128 + 1571 + lecteur K7 + nombreuses diskettes + news + jeux + utilitaires : 300 F. + Joystick. Le tout : 3500 F. Urgent! Ecrire rapidement à GUMIEL Jérôme. 15 Allée des Saules. 69290 CRAPONNE.

75 N°2001461
Vend Commodore 64 + lect. DK + K7 + 1 Joys. + livres + nombreux jeux (DK) : (Infiltrator, Leader Board, Super Zaxon, Exploding, Fist, Kung Fu Master, Yie Ar Kung Fu...). (t.b.e.). Prix : 3000 F à débattre. RAZINE J.Karine. 243 Rue Lafayette. 75010 PARIS.

77 N°2001442
Vend C128 + 1541 + 1530 + souris + 2 Joysticks + Power Cartridge + nombreux news (Fernandez Must Die, Blood, Gryzor, Zak Mac Kraken, Hawkeye, Last Ninja I&II, Barbarian II, Katakis, Ik+...). Le tout : 3600 F. Contacter Julien. Tel.: 60.28.32.88.

77 N°2001499
Vend C64 + 1541 + 1530 + péritel + power + jeux + utilitaires + disks + livre l. machine : 2300 F. Cherche contact Amiga 500. Contacter GOUEL Fabrice. 77420 NOISIEL. Tel.: 60.06.13.07. (après 19h).

91 N°2001379
Vend C128K + mon. couleur + nombreux jeux + 1 souris + 1 tapis (pour la souris) + revues + 2 btes. de rangt. + manuels + nombreux disks. Le tout : 5000 F (à débattre). Contacter MAZZON Jérôme. 121 Av. Linne. 91600 SAVIGNY S/ ORGE. Tel.: 69.96.07.45. Merci.

93 N°2001419
Vend pour C64 news et anciens K7 et DK. (Prix intéressant). Contacter COIN Patrick. 54 Rue de Franceville. 93220 GAGNY. Tel.: 43.30.16.66.

## MSX

### VENTE

87 N°2001423
Vend MSX2 Philips + Cordon + Joystick + nombreux jeux + livres. Le tout : 3000 F. (Bon état). Contacter Stéphane. Tel.: 55.68.17.53. (après 18h30).




## COMPATIBLE PC

### VENTE

77 N°2001369
Vend PC-XT 8088 à 8MHZ + écran couleur EGA (sous garantie) + 1 drive + 1 d. dur + sortie série + Joystick. Le tout : 9000 F. Contacter ARNAUD J.M. 4 Rue Jeanne d'Arc. 77500 CHELLES. Tel.: 60.08.01.23.

## THOMSON

### ACHAT

77 N°2001420
Pour Thomson TO8D. Achète disks, jeux, jeux éducatifs. (Prix modéré). Ecrire à GATY Stéphane. 17 Rte. Fontaine le Port. 77820 LE CHATELET EN BRIE.

### VENTE

95 N°2001449
Vend TO7-70 (neuf) + lecteur disquettes (convenant aussi pour MO5-MO6-TO9) + jeux : 2000 F (à débattre). Contacter BRUNONI Stéphane. 167 Chaussée Jules César. 95600 EAUBONNE. Tel.: 39.59.00.82.

## AUTRES

### VENTE

01 N°2001411
Console Sega + 2 Joysticks Ham. + 1 Control Stick Tspeed Kine, Rapid Firex : 1200 F le tout. Possède : Double Dragon, Wonderboy II, Alex Kinn, Out Run, Shinobi, Sillion : 200 F (la cartouche). DUBOIS Guy. Tel.: 74.36.00.60.

31 N°2001456
Vend Console Sega (sous garantie) (acheter en Déc. 88) + Zillion II + Wonderboy II. Prix : 1000 F. Contacter DUCRET Cédric. Tel.: 61.72.25.17. (après 19h).

37 N°2001463
Vend pour MO5 : jeux en K7. (Certains pour TO7-70) : 50 F pièce, livre de programme : 20 F pièce. Contacter MORALES Pascal. Tel.: 47.56.15.87. (après 19h).

44 N°2001414
Urgent vend Console Sega + nombreux jeux : (Out Run, Afterburner, Thunderblade, Choplifter, Ninja ...). Prix : 1700 F. Contacter BARANGER Thierry. 7 Rue Lucien Aubert. 44100 NANTES. Tel.: 40.46.12.35.

91 N°2001500
Vend 2 Sega (garantie 10 mois) + Shinobi + Ghost House : 700 F. + F16 + Out Run + After Burner : 850 F. + Brade jeux MSX/MSX2 (Dragon Slayer 4... + ordinateur echec : 250 F. TI 99/4A : 200 F. PC 1251 : 250 F. Contacter Thierry. Tel.: 64.56.48.59.

93 N°2001430
Vend MO5 + lecteur de K7 + crayon optique + 1 K7 + 1 cartouche. Le tout : 1300 F. Contacter PETROVIC Dragan. 16 Rue des Bourguignons. 93800 EPINAY S/SEINE. Tel.: 48.41.28.82.



## COCHEZ LES RUBRIQUES CONCERNANT VOTRE ANNONCE:

**STANDARD** — **RUBRIQUE:** — **TARIFS:**

☐ **AMSTRAD** ☐ **COMMODORE** ☐ **ACHAT**
☐ **ATARI** ☐ **SPECTRUM** ☐ **VENTE**
☐ **AMIGA** ☐ **AUTRES** ☐ **CONTACT**

☐ **1 PARUTION 25F**
**Gratuit pour nos abonnés qui devront joindre à leur annonce leur dernière étiquette d'expédition.**

☐☐ **Votre département** (à remplir obligatoirement)

Rédigez en majuscules votre annonce en remplissant une lettre par case (la ponctuation compte pour une lettre). Laissez une case entre chaque mot. Vos annonces doivent nous parvenir le Vendredi qui précède la parution. Les annonces non publiées, paraîtront dans le numéro suivant. Le texte des P.A. paraissant dans deux numéros, ne pourra être modifié. Les parutions sont consécutives.

**Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque, C.C.P. ou timbres à:**
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS

La rédaction se réserve le droit de refuser ou de modifier toute annonce non conforme à l'intéret de la publication

**CBM 64/128**
CASSETTE/DISQUETTE
**SPECTRUM 48/128K**
CASSETTE/DISQUETTE
**AMSTRAD**
CASSETTE/DISQUETTE



# IL EST LE FILS DE SERPENT LE PLUS MECHANT QUE VOUS AYIEZ JAMAIS VU!




**ATARI ST**
DISQUETTE
**AMIGA**
DISQUETTE
**IBM PC**
DISQUETTE

Ecrans tirés de Atari ST version

# IL EST LA MACHINE HUMAINE A TUER.

# HKM

***FRAYEZ-VOUS UN CHEMIN AU MILIEU DE LA DESTRUCTION FEROCE DE VOTRE LUTTE POUR IMPOSER VOTRE SUPRÉMATIE CONTRE UNE VARIÉTÉ D'ADVERSAIRES.***
**Affrontez Igor l'Intrépide et son chien enragé au milieu des temples sacrés de Moscou. Méfiez-vous des dames de la nuit, Maria et Helga, femmes de rues endurcies par la pègre sordide d'Amsterdam. Egalez la ruse de Miguel, maître toréador et Brutus, le taureau coriace encore invaincu, dans les décors de la spendide arène de Barcelone. Echangez des coups avec Hans, le terrible titan et son compatriote ivre, à la sortie d'un bar allemand. Affrontez, enfin, les redoutables terroristes du Moyen Orient dans la ville en ruines de Beyrouth.**

***Dur et méchant ... vous êtes la Machine Humaine Qui Tue!***





U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. England.